NIOH 2: COMPLETE ED.
Im Test: Das PS4-RPG-Highlight erscheint endlich für PC

OUTRIDERS
Brandheiße Infos zum futuristischen Square-Enix-Shooter

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

Der zweite Teil der Adventure-Reihe ist ein ebenso großer Klassiker wie Teil 1 – bei uns in der aufgehübschten Special Edition!

DIABLO 2: RESURRECTED

Das lang ersehnte Diablo-2-Remake kommt – wir haben alle Infos! Außerdem: News zu Diablo 4.



VALHEIM

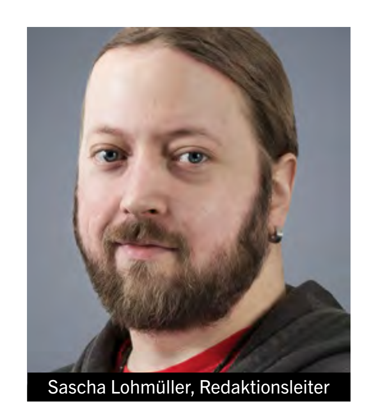
Das Wikinger-Survial-Spiel ist ein echter Early-Access-Hit – wir verraten euch warum!

AUSGABE 344
04/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

04
4 397178 706992

Das ist Wahnsinn – **Blizzard schickt uns in die Hölle.***


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Eine LAN-Party, irgendwann Ende 2000, irgendwo im Ruhrgebiet. Acht Bald-Abiturienten sitzen verteilt in zwei Kellerräumen, auf den Tischen stapeln sich Bier, Cola, Chips und leere Pizzaschachteln. Gerade sind zehn spannende Matches Counter-Strike vorbei, in der Pause beschäftigt man sich mit anderen Dingen. Hier hört jemand Musik und gibt mit seinem neuen Winamp-Skin an, dort versucht jemand mal wieder verzweifelt, seine Probleme mit dem IPX-Protokoll der Netzwerkkarte zu lösen. Und in der Ecke sitzt jemand und spielt dieses eine „supergeile" Spiel, das leider nur er supergeil findet – Operation Flashpoint oder sowas. Doch was steht nach der Pause als zweiter LAN-Dauerbrenner auf dem Plan? Richtig. Diablo 2. Denn so launig die Hatz auf hässliche Höllenkreaturen alleine auch ist, im Multiplayer-Modus macht es gleich noch mehr Spaß, den Dämonen, Monstern, Zombies, Geistern und Kühen in den Hintern zu treten. Und wer gerade mal nicht weiterkommt, lädt sich halt den 99er Necro des Kollegen ein und läuft dann als Loot-Bot hinterher, während die Untoten-Armee des fahlen Kumpels ganze Landstriche in Schutt und Asche legt. Zumal unter Freunden auch die Keilerei um die geteilte Beute nicht so brutal ist, wenn mal wieder ein begehrtes Unique Item dabei war. Und falls doch: Die nächste Runde Counter-Strike kommt ja bestimmt …

Wer sich in diesem womöglich nicht ganz so fiktiven Flashback zurück ins erste Jahr nach der Jahrtausendwende wiedererkennt, der wird sicherlich genau wie ich äußerst glücklich darüber sein, dass das lange heraufbeschworene Remake von Diablo 2 nun endlich in die Tat umgesetzt wird. Die Neuauflage hört auf den Untertitel Resurrected und wurde nun im Rahmen der Blizzconline erstmals offiziell vorgestellt. Und natürlich gab es passend dazu auch noch ein paar handfeste Infos zum vierten Diablo, das ja auch noch irgendwo am Horizont herumlungert. All diese Infos fassen wir für euch auf vollgepackten acht Seiten Diablo zusammen.

Während man bei Diablo mittlerweile weiß, woran man ist, schaffen es auch immer wieder unbekannte Spiele, sich zum Überraschungs-Hit zu mausern. Im letzten Monat gelang dies beispielsweise Valheim: Am 02. Februar in den Early Access gestartet, begeistert das Wikinger-Survival-Abenteuer mittlerweile über fünf Millionen Spieler und dominiert dementsprechend die Steam-Charts. Auch wir haben uns natürlich in die raue nordische Sagenwelt gewagt und prüfen in unserem Early-Access-Check, was an der Faszination dran ist. Falls ihr nach dem Lesen Lust verspürt, euch als Nordmann (oder -frau) zu versuchen, so findet ihr im Extended-Teil auch gleich noch jede Menge handliche Tipps, die euch das Überleben erleichtern.

Doch auch von diesen beiden großen Themen abgesehen, erwacht die Videospielwelt gerade aus ihrem Winterschlaf. So haben wir unter anderem neue Eindrücke für euch zu: Square Enix' Sci-Fi-Shooter Outriders, Ubisofts Sport-Action-Mix Roller Champions oder EAs Sport-Action-Mix Knockout City. Im Testteil erwarten euch Nioh 2: The Complete Edition, Little Nightmares 2, Persona 5 Strikers und noch einige mehr.

Im Magazin-Teil schließlich haben wir die lang versprochene Rückkehr des Leserbrief-Teils – inklusive neuem Leserbrief-Onkel. Diverse Specials und – für Extended-Käufer – unsere digitale Vollversion zu Monkey Island 2: Special Edition runden das Heft ab. Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

*Das mit dem Ohrwurm: Gern geschehen.

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++



+++ Diablo 2 als Cover-Thema hatten wir zuletzt … na? Richtig, in der Ausgabe 08/2000. Was es mit dem „Mit Musikvideo" auf sich hat, wollen wir aber lieber gar nicht nachschauen … +++

+++ Apropos Diablo 2: Eine Blitzumfrage in der Redaktion hat folgende Klassenverteilung ergeben: 2 Amazonen, 1 Druide, 1 Totenbeschwörer, 1 Zauberin, 1 Barbar. Wir wundern uns über die fehlenden Paladine. Assassinen hingegen … naja. +++

+++ Zwischen dem ersten Teil von Evil Genius und der Fortsetzung liegen mal eben schlappe 17 Jahre – damit spielt man bereits in der Champions League der Verzögerungen. Den Rekord dürfte Wasteland halten: Teil 1 erschien 1988, Teil 2 2014 – also 26 Jahre später! +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Zungenbrecher- und Tippfehler-Kandidat Nummer Eins in dieser Ausgabe ist sicher Nebuchadnezzar. Da waren die großen Vorbilder Caesar und Pharaoh etwas eingängiger … +++

+++ Gut, dass Nioh 2 nun endlich seinen Weg von PS4 auf PC gefunden hat. Wir nehmen als nächstes dann Bloodborne, bitte. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

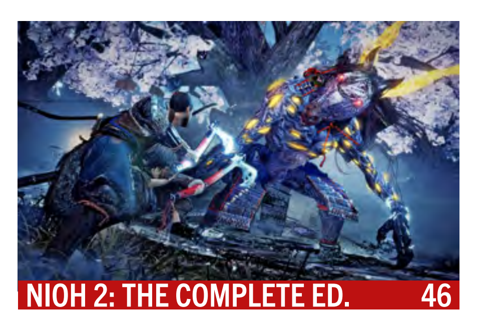
+++ Nach mehrmonatigem Leerlauf können wir euch in dieser Ausgabe endlich unsere Wunschlösung für die Leserbriefe präsentieren. Also: Schreibt dem neuen Onkel bitte fleißig :) +++

INHALT 04/2021


VALHEIM 22


DIABLO 4 16


DIABLO 2: RESURRECTED 12


NIOH 2: THE COMPLETE ED. 46

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist **auf den DVDs:**



Die hangezeichnete, neue Grafik fängt den Geist des Originals gut ein und erweckt die verrückte Piratenwelt auf tolle Art und Weise zum Leben.



Ungewöhnliche, abgefahrene Momente zeichnen die Monkey-Island-Serie seit jeher aus, und das Remake des zweiten Teils ist da keine Ausnahme.



Wer will, schaltet jederzeit per simplem Knopfdruck zurück auf die Grafik der Originalversion und erlebt das Spiel dann in all seiner pixeligen Pracht.

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE*

Möchtegernpirat Guybrush Threepwood ist wieder da, und in seinem zweiten Point&Click-Adventure-Ausflug sieht er sich mit seinem als Zombie wieder zum Leben erwachten Erzrivalen LeChuck konfrontiert. Also macht er sich auf den Weg, sich erneut als Held zu behaupten und erlebt dabei Abenteuer, die in Sachen bizarrem Humor nur noch von wenigen anderen Spielen übertroffen wurden. DIe Neuauflage des Adventure-Klassikers kommt mit handgezeichneten Figuren, Animationen und Hintergründen daher und sieht wirklich ungemein schick aus. Puristen können aber jederzeit auf den Look des Originalspiels umschalten – und zwar per simplem Knopfdruck. DIe Originalsprecher schlüpften zudem noch einmal in ihre ikonischen Rollen, die Ohrwurm-Musikstücke wurden ebenfalls allesamt neu aufgenommen und die Bedienung ist bequemer als je zuvor.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: LucasArts/Disney
Veröffentlichung: 7. Juli 2010

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, Intel Pentium 4 3 GHz oder AMD Athlon 64 3000+, 256 MB RAM, Grafikkarte mit mind. 128 MB Grafikspeicher, 1,8 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows Vista, Intel Pentium 4 3 GHz oder AMD Athlon 64 3000+, 512 MB RAM, Grafikkarte mit mind. 128 MB Grafikspeicher, 1,8 GB freier Festplattenspeicher

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt eure Codes daher spätestens bis zum 30. September 2021. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VORSCHAU
- Atomic Heart
- Everspace 2
- Evil Genius 2: World Domination
- Roller Champions
- Subnautica: Below Zero

TEST
- Gods Will Fall
- Little Nightmares 2
- Nebuchadnezzar
- The Medium

SPECIAL
- Achievements, Trophies und Co.
  Hört auf mit dummen Aufgaben!



DVD 2

VORSCHAU
- Valheim

SPECIAL
- Civilization 2: Sid Meiers
  Meisterwerk im Nostalgie-Rückblick
- Das Aussterben der Stealth-Games
- Jade Empire
  Grandios und fast vergessen
- Quark Souls: Die
  schlechtesten Soulslikes auf Steam
- Sex in Videospielen
  Prickelnd oder einfach nur peinlich?
- Steam Spiele Festival
  Die Highlights der PCG-Redaktion
- The Elder Scrolls Online
  Das erwartet uns 2021
- Valheim: Bausystem
  und Tricks zum stabilen Bauen
- Valheim: Details zur
  Roadmap, das sind die neuen Inhalte



DIE **REDAKTION**

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt aktuell:
WoW: Shadowlands, FIFA 21, Valheim, Apex Legends

Schaut gerade:
The Expanse, Star Trek: Lower Decks

Hört gerade:
viel altes Zeug

Liest gerade:
noch die Dune Trilogy zu Ende, danach: The Institute und The Outsider von Stephen King. Liegen schon rum.

Freut sich sehr:
auf Diablo 2: Resurrected. Diablo 3 war zwar ganz nett und ich spiel es immer noch ab und an, in Diablo 2 habe ich seinerzeit aber bestimmt das Fünffache an Zeit investiert – bester Teil der Reihe! Wird definitiv noch mal ein Dauerbrenner für mich, wenn's vernünftig läuft.



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director

Spielt:
WoW, Bravely Default 2, Diablo 3

Hört:
Dank Tageslichtwecker mit Sound jeden Morgen die Vögel zwitschern. Wunderbare Erfindung. Wie konnte ich nur ohne leben?

Überlegt:
Nach 75-tägiger Gesundheitsphase stellt sich mir jetzt die Frage, mit welchem Getränk man das Fasten bricht. Ein edles Bier? Oder doch lieber der gute Wein aus Italien? Ein frischer Gin Tonic?

Hofft:
Auf eine schnellere Impfkampagne. Wenn das nicht funktioniert, dann bitte einfach zügig Diablo 2: Resurrected veröffentlichen. Dann schmerzt der Lockdown weniger.



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt zurzeit:
Hades, Dry Drowning, Dark Souls 3, Bloodborne, ein Spiel das ich nicht nennen darf

Sieht zurzeit:
Friends, zum ersten Mal

Freut sich:
über die milden Temperaturen

Bestellte:
lufttrocknenden Fimo und versucht sich jetzt an Miniaturen und Skulpturen. Zunächst habe ich winzige Erdbeeren hergestellt. Als nächstes dann ein Stück Kuchen dazu und dann vielleicht ein Gesicht … sieht ja nicht aus, als würde es in den nächsten Wochen an Freizeit mangeln, wenn es mit dem Impfen im gleichen Schneckentempo weitergeht wie bislang. Immerhin: Ich kann wohl bald nach Monaten wieder zum Friseur!



LUKAS SCHMID | Redakteur

Spielt gerade:
Control: Ultimate Edition auf der PS5. Nach dem Geruckel auf der PS4 und ohne den Teststress im Nacken, kann ich das Spiel jetzt wesentlich mehr genießen als damals zum Release.

Freut sich gerade:
Auf die letzte Episode von WandaVision

Buchtipp:
„13 Storeys" von Jonathan Sims, dem Autor und Erzähler des ebenfalls sehr empfehlenswerten Fiction-Podcasts „The Magnus Archives" (den ich an dieser Stelle bestimmt schon mal empfohlen hab, aber das jetzt nachzugucken, könnte Minuten dauern!)

Kann Katha jetzt verstehen:
Sie erzählt gerne von dem, nennen wir es „energiegeladenen" Nachbarskind, welches sie stets an seinem Leben teilhaben lässt. Ich hab jetzt auch zwei begeisterte Schreihälse nebenan …



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt derzeit:
FIFA 21, NBA 2K21, Broforce, Ace Combat 7 (alles auf PS5) sowie diverse 16-Bit-Titel auf SNES, Mega Drive und Sega CD

Hört gerade:
No Use For A Name, Off With Their Heads, den neuen ETID-Song

Schaut gerade:
Die Simpsons, The Mandalorian – Season 2, WandaVision (ja, ich habe jetzt ein Disney+-Abo), Brooklyn Nine-Nine, verschiedene Dokus, einen ganzen Batzen Blu-rays, die ich letztens bestellt hatte. Ihr merkt schon, ich bin im Lockdown sehr aktiv!

Und sonst:
Beim Zocken von alten Spielen merkt man erstmal, was man über die Jahre für ein verwöhnter, verweichlichter Pseudo-Gamer geworden ist. So viel Spaß unbarmherzige Retro-Perlen aber auch machen, entspannend sind sie nicht.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Hat über 70 Stunden in Dyson Sphere Program verballert:
Ohne da wirklich durchzublicken. Das reinste Chaos. Wundervoll.

Spielt derzeit:
Grindstone (Switch), Super Mario Odyssey (Switch), Titan Quest: Legendary Edition (Android) und bald Evil Genius 2 (PC)

Freut sich sehr auf:
Humankind. Und auf das unerwartet schicke Diablo 2: Resurrected. Ja, alter Hut, ich weiß. Aber solange uns Blizzard hier nicht ein zweites Warcraft 3: Reforged beschert, wird es mich bestimmt wieder so fesseln wie damals.

Zuletzt gesehen:
WandaVision. Und nochmal alles von Stromberg, das geht immer.

Macht bald seine Schränke leer und verkauft, was geht:
Alles muss raus. Hoffentlich kommen wenigstens ein paar Euro für den neuen PC zusammen. Was sind das bitte für Preise!?



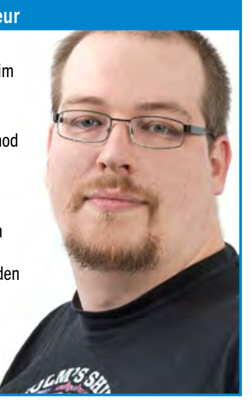
MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
Immortals: Fenyx Rising, Stellaris, Baldur's Gate 3 und Train Sim World 2 (ob das erste Anzeichen des Alters sind?)

Zuletzt durchgespielt:
Cyberpunk 2077 (zum 2. Mal), Concrete Genie (schickes Kleinod mit wichtiger Message), Control, Spider-Man: Miles Morales

Freut sich:
dass sich das Disney+-Abo so langsam richtig auszahlt. Mit The Mandalorian Season 2 und Wandavision wurden wir schon verwöhnt und ich erwarte auch viel Gutes von Falcon and the Winter Soldier, Loki und Star Wars: The Bad Batch, die alle in den nächsten Monaten anlaufen.

Kann sich den Frühlingsjublern hier:
noch nicht anschließen. Solange ich morgens noch mein Auto kratzen muss, hat der Frühling noch Arbeit vor sich.



PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin

Spielt derzeit:
Until Dawn (PS4) und Flipping Death (NSW)

Schaut gerade:
Friends, American Horror Story, Unser Kosmos und nochmal Chernobyl

Ist noch immer beim:
Ausmisten. Es findet kein Ende! Ich hab das Gefühl, dass es immer mehr wird. Das kann aber eigentlich gar nicht sein. Naja, ganz minimalistisch wird's dann eben nicht, dafür habe ich auch viel zu viele Bücher. Möchte jemand einen Kindle verkaufen?

Freut sich nicht auf:
Die neuen Nachbarn. Die alten sind ausgezogen und die waren so schön ruhig! Hoffentlich sind die neuen auch so. Wenn nicht, schließe ich mich Michi an – hat jemand eine günstige Wohnung übrig?



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Valheim, Rogue Heroes: Ruins of Tasos und Concrete Genie für die paar letzten Trophäen. Demnächst dann Final Fantasy 7 Remake, PS-Plus-Abo sei Dank.

Verarbeitet gerade noch:
Die Auflösung von Daft Punk. Ein wirklich herber Verlust für die internationale Musik-Szene

Hört deshalb:
Nochmal alles von Aerodynamic bis Veridis Quo. Vielleicht schaue ich demnächst auch nochmal Interstella 5555, den Anime-Musikfilm zum Album Discovery. Meiner Meinung nach die beste Platte der Band.

Hofft noch:
Auf einen baldigen Frisörtermin. Sonst müssen die Mitbewohner mit dem Rasierer ran.

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt aktuell:
Ganz viel Animal Crossing: New Horizons, die gesamte Halo-Reihe (aktuell Halo 2!) und ab und an etwas F1 2020 und Hades.

Zuletzt gesehen:
WandaVision (unbedingt gucken, fantastisch!), The Kissing Booth 1 & 2 (ich weiß, ich sollte aufhören, so einen Mist zu gucken), To All The Boys (gar nicht mal so schlecht, charmant), Wonder Woman 1984, Judas and the Black Messiah und Sound of Metal.

Freut sich auf:
Die dritte Podcastfolge von Heim Kino über WW 1984 und die Finanzierung von Kinofilmen in Corona-Zeiten. Darüber hinaus gibt es eine Spezial-Episode zum WandaVision-Finale! Wo?! Verfügbar auf Spotify, Apple & Co. Toll, gelle?

Macht sich jetzt:
Einen „Lebensfreude"-Tee, hihi.

JOHANNES GEHRLING | Redakteur

Spielt derzeit:
wieder ganz schön viel Fortnite; nach längerer Pause. Die aktuelle Map ist aber auch toll. Und Gruppenkeile geht immer!

Schaut gerade:
GNTM, WandaVision (absolut fantastisch!), ZDF Magazin Royale, Heute Show, Walulis Daily und Walulis Story … nun, Lockdown.

Genießt gerade:
den Frühling, der dieses Jahr offensichtlich schon mitten im Februar loslegt. 20 Grad im Schatten, Sonne pur, strahlend blauer Himmel, wirklich herrlich! T-Shirt und kurze Hose im Februar zu tragen, fühlt sich trotzdem komisch an. Und irgendwie falsch.

Isst heute:
mal wieder Kartoffeln zu Abend, den dritten Tag in Folge. Nun, geht schnell, ist lecker und lässt sich gut vorbereiten. Ich bin zufrieden.

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Valheim (nur Valheim!)

Schaut gerade:
Friends, Age of Samurai, Community (erzählt es nicht Chris!)

Trinkt gerade:
eine Melange aus unerwünschten alkoholischen Getränken. Ich habe es mir zur Aufgabe gemacht, bis zum Umzug im Sommer sämtliches Maikäferflugbenzin, Berliner Luft und den Wein vom Landwirtschaftssimulator-Event leer zu trinken. Ich will den ganzen geschenkten Mist einfach nicht mitschleppen, da das Zeug mittlerweile schon einen ganzen Schrank füllt. Wegschmeißen kommt übrigens nicht in Frage!

Liegt zur Zeit:
ausgeknockt auf dem Sofa. Verdammter Lockdown! Oder liegt es am Alkohol?

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Die Gothic-Reihe, Yakuza 0 und Hellblade: Senua's Sacrifice

Schaut gerade:
Filme und Serien für den Heim Kino Podcast. Zuletzt standen mit WW84 und WandaVision Superhelden auf dem Programm. Außerdem nutze ich wieder öfter meinen MUBI-Account. Kann ja nicht immer nur krachen.

Freut sich über:
Die Küche in meiner neuen Wohnung, die zur Abwechslung aus diesem Jahrtausend zu sein scheint und derzeit mit lauter tollen neuen Anschaffungen versehen wird. Wie habe ich jemals ohne einen Pizzastein gelebt?

Freut sich darauf:
Die Mario-3D-World-Neuauflage auszuprobieren. Godzilla-Bowser Vs Katzen-Klempner!

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur



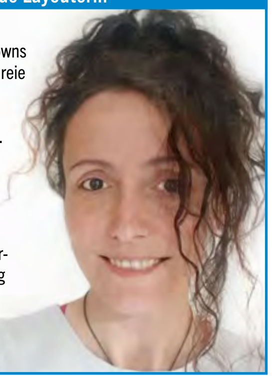
Spielt zurzeit:
Phasmophobia, Stardew Valley, Don't Starve Together. Bin voll im Indie-Fieber. Zwischendurch noch ein wenig Red Dead 2.

Spielt nicht mehr:
Little Nightmares 2 – abgeschlossen und für gut empfunden.

Schaut gerade:
Bin immer noch nicht durch mit Dark auf Netflix. Trotzdem aber immer noch begeistert. Für den 19. März wurde jetzt auch endlich die dritte Staffel Drive to Survive angekündigt. Whoop, Whoop!

Sucht gerade:
Ein neues Zuhause. Es wird mal wieder Zeit für einen Tapetenwechsel! Falls ihr also eine schöne Wohnung im Raum Nürnberg übrig habt, dann bin ich für jeden Tipp zu haben.

ALEXANDRA BÖHM | Leitende Layouterin



Spielt zurzeit:
Als Mutter eines Teenie-Sohnes und aufgrund des Lockdowns höre und sehe ich eher zu, statt selber zu spielen. Die Schreie des Glücks, wenn mein Sohn einen 91 Walkout in FIFA zieht, oder die verzweifelten Rufe nach Heals in Fortnite begleiten mich bereits seit Tag 1 durch die Homeoffice Zeit.

Schaut gerade:
Ganz heimlich stehe ich momentan voll darauf, mir beliebige Livestreams zu GTA im Roleplaymodus anzusehen.

Fragt sich:
… was die Kids in dieser Lockdown-Zeit wohl machen würden, wenn es nicht die Möglichkeit gäbe, sich stundenlang online mit Freunden die Zeit zu vertreiben? Würden sie dann den ganzen Tag lernen und später nur noch Einser schreiben?

STEFAN WILHELM | Praktikant

Spielt zurzeit:
Watch Dogs: Legion, Mortal Shell, The Outer Worlds und mit der WG-Katze. Ich vergebe die Spielspaß-Wertungen 7, 6, 8 und 10.

Spielt bald:
Nochmal NieR Automata durch, weil in Kürze das Remake des Vorgängers erscheint und dieses Meisterwerk einmal jährlich sowieso sein muss.

Hört gerade:
Me And That Man – New Man, New Songs, Same Shit

Und sonst:
Wie die Zeit vergeht! Kaum habe ich zum ersten Mal die unheiligen Hallen der Redaktion betreten, ist das Praktikum schon fast wieder vorbei und ich muss mich wieder der Online-Uni widmen. Sehr schön war's!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Redaktionsalltag, Quarantäne-Edition

Wie sieht es eigentlich auf den Arbeitsplätzen der Redakteure aus, nun, da Corona wieder wütet? Wir geben einen kleinen Einblick.



Richard und Jonas

← Natürlich haben wir auch in Corona-Zeiten ein paar Praktikanten, und hin und wieder sind sie sogar im Büro, vorbildlich mit Maske. Neu in diesem Monat hinzugekommen zur Schar der fleissigen Helfer sind Richard und Jonas, die künftig nicht nur bei allem Möglichen aushelfen, sondern sicher auch in naher Zukunft mal den ein oder anderen Test schreiben dürfen. Ihr werdet also sicher bald von ihnen hören. Oder eher lesen eigentlich.

Podcasts haben → wir im Hause Computec ja mittlerweile einige. Die play hat einen, die Games Aktuell, die N-ZONE, die MMORE, auch die PCGH plaudert regelmässig. Was wir aber schon seit über ze Jahren nicht mehr hatten, ist ein Podcast über Filme und Serien, Kino und Streaming, Blu-ray und DVD. Dem nahmen sich nun Maci und Christian Fussy an – und informieren euch in „Heim Kino" über alle News zu dem Thema.



Maci



Diablo 2: Resurrected

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 2021

Grafisch modern, klassisch im Kern: Das bahnbrechende Action-Rollenspiel feiert seine wohlverdiente Wiederauferstehung.

Von: Felix Schütz

Und wieder mal hat die Gerüchteküche richtig gelegen: Blizzard arbeitet tatsächlich an einer Neuauflage von Diablo 2! Auf der Blizzcon wurde das aufwendige Projekt endlich enthüllt und es macht bereits einen weit fortgeschrittenen Eindruck. Immerhin hat Blizzard – eher untypisch – bereits einen Releasezeitraum eingegrenzt: Noch in diesem Jahr soll Diablo 2: Resurrected erscheinen, erstmals nicht nur für PC, sondern gleichzeitig auch für alle aktuellen Konsolen. Damit hat Blizzard derzeit gleich drei große Diablo-Produktionen in Entwicklung: Während das Mobile-Game Diablo Immortal immer noch auf seinen Startschuss wartet und Diablo 4 frühestens 2022 loslegen wird, könnte Diablo 2: Resurrected derweil genau die Fans abholen, die von Diablo 3 enttäuscht waren – und die sich schon lange ein anständiges „Diablo 2 HD“ herbeigesehnt haben.

Ein runderneuertes Remake sollte man allerdings nicht erwarten! Diablo 2: Resurrected ist viel mehr eine aufwendige Remastered-Version, das heißt: Es wird zwar schicke neue Grafik, ein paar Detailverbesserungen und moderne Online-Features bekommen, doch unter der Haube tickt immer noch der gleiche Klassiker, den Diablo-Fans bis heute kennen und lieben.

Neues Team, altes Glück

Diablo 2: Resurrected umfasst das 21 Jahre alte Kultspiel und das erstklassige Add-on Lord of Destruction. Zusammen bilden die Spiele ein Ac-



Seit mehr als 20 Jahren gilt Diablo 2 als eines der wichtigsten Action-Rollenspiele aller Zeiten. Zu Recht! Die Monsterhatz macht auch heute noch viel Spaß.

Im Koop legen bis zu acht Spieler gemeinsam los. Dank Cross-Progression könnt ihr euren Spielstand auch auf andere Plattformen übertragen.

tion-RPG-Erlebnis, das bei seinem Release schlichtweg bahnbrechend war: Mit düsterer Stimmung, unkompliziertem Gameplay, sieben coolen Klassen und vor allem motivierender Beutejagd trieb Diablo 2 seine Konkurrenz viele Jahre lang vor sich her. Clevere Features wie flexible Talentbäume oder Qualitätsstufen für Zufallsbeute wirkten weit über ihre Genre-Grenzen hinaus, der Einfluss von Diablo 2 ist selbst heute noch in vielen Spielen spürbar.

Wie bringt man so ein Schwergewicht nun vernünftig in die Moderne? Und wem wäre ein Remaster überhaupt zuzutrauen? Die originalen Entwickler von Blizzard North scheiden jedenfalls aus, ihr Studio wurde schon im Jahr 2005 aufgelöst. Und Blizzard selbst ist nicht nur mit Diablo 4 beschäftigt, sondern hat sich zuletzt auch mit Warcraft 3: Reforged gewaltig die Finger verbrannt. Darum muss für Diablo 2 nun ein gänzlich neues Team ran: Diablo 2: Resurrected entsteht bei Vicarious Visions, also den gleichen Entwicklern, die zuletzt mit Tony Hawk's Pro Skater 1+2 bewiesen haben, wie man einen Klassiker liebevoll modernisiert. Dabei genießt Vicarious Visions offensichtlich großes Vertrauen, das Team wurde mittlerweile sogar vollständig übernommen und ist nun ein fester Teil der Blizzard-Familie.

Nostalgie über alles

Die Neuauflage will vor allem mit einer aufwendigen Grafik punkten. Diablo 2: Resurrected zeichnet nicht einfach das Originalspiel in hoher Auflösung nach, sondern basiert auf einer frischen 3D-Engine, für die sämtliche Grafiken, Texturen und Effekte von Grund auf neu gestaltet wurden. Dazu gibt's schicke Lichtberechnung und jede Menge Gimmicks wie Nebel, Rauch oder Spiegelungen in Pfützen. Spezielle Waffen und Rüstungen werden außerdem besser am Charakter sichtbar sein als früher. Und damit euch die vielen Details nicht entgehen, dürft ihr das Geschehen nun auch per Zoom-Funktion aus der Nähe betrachten. Die ersten Spielszenen sehen aber nicht nur klasse aus, sie fangen auch die düstere Stimmung des Urspiels hervorragend ein. Um das zu erreichen, haben die Grafiker sogar mit originalen Artworks und Skizzen von Blizzard North gearbeitet. In Blizzards Archiven fanden sie außerdem Unmengen an alten Texturen, Modellen und Tools, die dann als Grundlage für die neuen 3D-Grafiken zum Einsatz kamen. Und wem das alles zu modern ist, kann per Tastendruck auch jederzeit zur alten 2D-Grafik wechseln und Diablo 2 im gewohnten Retro-Look genießen.

Aufwendige Frischzellenkur

Die Kampagne von Diablo 2 wird in rund 27 Minuten an gerenderten Zwischensequenzen erzählt. Die Videos waren seinerzeit erstklassig, haben mittlerweile aber viel von ihrem alten Glanz verloren. Deshalb möchte Blizzard sämtliche Cutscenes Bild für Bild neu rendern und in eine zeitgemäße Form gießen, ohne dabei den ursprünglichen Stil zu verfälschen. An der Musik und den Sprechern ändert sich zwar nichts, allerdings wurde der Sound neu abgemischt und unterstützt nun sogar Dolby Surround 7.1. Im Spiel selbst erwarten euch ebenfalls die gleichen Sounds wie vor 21 Jahren, allerdings fügt Blizzard noch weitere Effekte und Umgebungsgeräusche hinzu, um die Atmosphäre noch ein wenig aufzuwerten.

Diablo 2 in Reinkultur

Trotz der schicken Optik soll die Neuauflage spielerisch unverändert bleiben. Unter der brandneuen 3D-Grafik läuft nämlich stets das originale Diablo 2: Lord of Destruction in der Version 1.14, mit all seinen Ecken und Kanten. Den Entwicklern ist völlig bewusst, dass Diablo 2 in dieser Form nicht perfekt ist, war es auch nie: Das Balancing hat klare Schwächen, viele Elemente wirken heutzutage angestaubt oder umständlich – und doch will man genau dieses Spielgefühl um jeden Preis erhalten. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Blizzard will es sich auf keinen Fall nochmal mit den Fans verscherzen, Diablo 2 soll bitteschön Diablo 2 bleiben. Deshalb wird es auch keine zusätzlichen Inhalte geben, mit neuen Levels, Items oder Runenwörtern ist also nicht zu rechnen.



Die Neuauflage nutzt zwar eine 3D-Engine und völlig neue Grafiken, fängt den Stil des Originalspiels aber sehr gut ein.

Im Kapitelmenü könnt ihr euren Helden nun aus der Nähe betrachten und die vielen neuen Details an den Waffen und Rüstungen bewundern.



Mit einer neuen Zoom-Funktion zoomt ihr an die detailreiche 3D-Grafik heran. Auf Wunsch könnt ihr aber auch mit der altmodischen 2D-Optik spielen.

Hübsche Beleuchtungen und schicke Effekte sorgen vor allem in Dungeons für Stimmung. Die Spielmechanik von damals bleibt aber unangetastet.

Unverändertes Spielgefühl

Im Gegensatz zu modernen Spielen verwendet Diablo 2 noch eine altmodische Mechanik, die auf 25 Bildern pro Sekunde (fps) basiert, das heißt: Innerhalb dieses Zeitfensters fragt das Spiel sämtliche Details wie Treffer, Erholung, Zaubertempo und dergleichen ab. Obwohl die neue Engine mehr als 60 Frames pro Sekunde rendern kann und damit viel flüssigere Animationen ermöglicht, bleibt das Gameplay identisch mit dem Original. Unter der Haube folgt das Spiel also der gleichen Logik wie damals und ist immer noch an 25 fps gebunden. Auch das unsichtbare Raster, auf dem sich die Charaktere und Gegner bewegen, bleibt komplett erhalten. Allerdings haben die Grafiker clevere Wege gefunden, um die Laufbewegungen der Helden geschmeidiger zu gestalten. Gerade hier dürfte die neue Gamepad-Steuerung interessant werden, die auch am PC genutzt werden kann. Schließlich wurde Diablo 2 ursprünglich nur für Mauseingaben konzipiert. Ein erstes Bild (rechte Seite oben) zeigt bereits ein angepasstes Interface für die Konsolenfassungen, in denen man wie in Diablo 3 mehrere Aktionstasten mit Fähigkeiten belegen kann. Heil- und Manatränke pfeift man sich einfach mit dem Digikreuz rein. Das klingt zwar durchdacht, doch ob es sich auch ordentlich spielt, muss sich noch zeigen.

Verbesserungen im Detail

Steuerung und Benutzeroberfläche bekommen in der Neuauflage zumindest ein paar behutsame Verbesserungen spendiert. So gibt es nun detailliertere Infos im Charakterbogen, die alle passiven Eigenschaften zusammenfassen. Neue Tooltipps im Inventar vergleichen die Werte von angelegter Ausrüstung. Gold wird automatisch aufgesammelt (die Option lässt sich auch abschalten) und neue Hotkeys sorgen für mehr Komfort. Der Handel zwischen Spielern soll benutzerfreundlicher ausfallen, beispielsweise kann man Gegenstände nun im Trade Chat verlinken. Gruppen werden außerdem auf Wunsch automatisch gebildet, bis zu acht Spieler können gemeinsam loslegen.

Am kleinen Inventar soll sich zwar nichts ändern, doch dafür bekommt zumindest die Beutetruhe ein Upgrade: Sie wurde von 6x8 Feldern auf 10x10 Kästchen erweitert und enthält nun auch ein gemeinsames Beutetruhenfach (shared stash), auf das alle Charaktere innerhalb eines Battle.net-Accounts zugreifen können. Das heißt, man kann Beute wie in Diablo 3 problemlos zwischen seinen Charakteren übertragen und muss keine Figuren mehr als Packesel einsetzen.

Keine Frage, das sind alles wertvolle Neuerungen. Trotzdem sind moderne Hack & Slays wie Path of Exile oder Grim Dawn in vielerlei Hinsicht schon deutlich weiter. Vor 21 Jahren mag Diablo 2 noch wegweisend gewesen sein, doch heutzutage wirken manche Mechaniken schlichtweg veraltet. Etwa der unhandliche Horadrimwürfel, der das kleine Inventar zusätzlich verstopft. Die fehlende Sortierfunktion. Die unpraktischen Spruchrollen, die man ständig nachkaufen muss. Die überflüssige Ausdauerleiste. Die nutzlosen Wurfwaffen. Oder der Gürtel, in den man Heil- und Manatränke von Hand einsetzen muss. Es hat gute Gründe, dass sich solche Features nicht durchgesetzt haben. Doch auch sie machen den ursprünglichen Charme von Diablo 2 aus – und darum bleiben sie erhalten. Das freut natürlich beinharte Fans! Neueinsteiger dagegen, die ein halbwegs modernes Spielerlebnis erwarten, werden sich erst mal eingewöhnen müssen. Dazu zählt auch die manuelle Punkteverteilung für Attribute und Fertigkeiten, die dem Spieler mehr Planung abverlangt als beispielsweise ein Diablo 3, das in dieser Hinsicht sehr seicht geraten ist. Doch immerhin: Die Talentbäume hatte Blizzard schon vor vielen Jahren mit einem Synergiesystem ausgestattet, mit dem Patch 1.13 kam auch noch eine eingeschränkte Respec-Funktion hinzu. Damit fällt die Gefahr, sich heillos zu verskillen, zumindest deutlich geringer aus als im Originalspiel.

Online und offline

Diablo 2: Resurrected ist ein eigenständiges Spiel und überschreibt nicht die Installation des alten Diablo 2. Wie es scheint, hat Blizzard aus dem Debakel um Warcraft 3: Reforged die richtigen Lehren gezogen. Nach einer einmaligen Anmeldung ist Resurrected auch wie gewohnt offline im Solo-Modus spielbar. Der Online-Modus nutzt dagegen die Vorzüge des aktuellen Battle.net und soll



Praktisch: Im Charakterbogen befindet sich nun ein neues Info-Fenster, das alle passiven Boni übersichtlich zusammenfasst.

Am kleinen Inventar ändert sich zwar nichts, doch immerhin die Beutekiste (links) wird erweitert, außerdem kann man nun Items zwischen seinen eigenen Charakteren tauschen.



Unter der 3D-Grafik arbeitet das stinknormale Diablo 2 mit Patch 1.14. Auch veraltete Spielelemente und das durchwachsene Balancing bleiben erhalten.



Den Konsolenfassungen spendiert Blizzard ein brandneues Interface. Die Gamepad-Steuerung darf man auch am PC nutzen.

Überarbeitete Cutscenes und neu abgemischter Sound sollen die Präsentation zeitgemäß abrunden.

einige Verbesserungen bieten. So verspricht Blizzard etwa eine frische Benutzeroberfläche für die Lobby und die Spielersuche. Dazu gibt's ein überarbeitetes Ranglistensystem mit neuen Filterfunktionen, durch die sich Spieler besser voneinander abheben können. Seasons sollen zwar kürzer ausfallen als im alten Diablo 2, doch neue Belohnungen wird es nicht geben. Das Endgame besteht also weiterhin darin, die drei Schwierigkeitsgrade durchzuspielen, Level 99 zu erreichen und gute Beute abzustauben. Seasons werden außerdem dauerhaft gespeichert, sodass sich Spieler auf der Rangliste verewigen können.

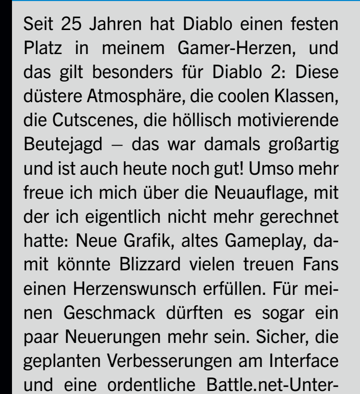
Die Unterteilung in Regionen gehört dafür der Vergangenheit an, in Diablo 2: Resurrected spielen alle gemeinsam auf globalen Servern. Außerdem soll das moderne Battle.net mit all seinen Sicherheitsvorkehrungen dafür sorgen, dass Cheater, Item Duping und Bots möglichst kein Problem mehr darstellen.

Von PC zu Konsole und zurück

Da Online-Charaktere über das Battle.net verwaltet werden, lässt sich ein Spielstand nun auch auf andere Plattformen mitnehmen: Wer beispielsweise seinen Helden von der Switch auf dem PC weiterspielen möchte, kann das einfach über das Battle.net erledigen, muss dann allerdings auch beide Versionen einzeln kaufen. Echtes Crossplay zwischen PC, Switch, Xbox- und Playstation-Konsolen ist übrigens nicht geplant, könnte aber vielleicht noch zu einem späteren Zeitpunkt kommen: Blizzard will sich die Sache nochmal in Ruhe ansehen. Sicher ist dagegen schon jetzt, dass alte Charaktere aus Diablo 2 defintiv nicht in die Neuauflage importiert werden können, aus Sicherheitsgründen. In Resurrected fangen also alle wieder bei Null an.

Preis und Alpha-Test

Die PC-Version kann man für 40 Euro vorbestellen, zum Preis von 60 Euro gibt's auch eine Sammlung mit Diablo 3. Auf dem PC kann man sich außerdem schon für eine technische Alpha anmelden, mit der Blizzard das Spiel einem öffentlichen Test unterziehen will. Spätestens dann wird sich zeigen, ob das vertraute Gameplay auch in moderner Grafik flutscht – und ob Diablo 2 immer noch so verboten viel Spaß macht wie vor 21 Jahren. ❑



FELIX MEINT

„Neue Grafik, alter Kern – für Diablo-Fans könnte dieser Traum endlich wahr werden."

Seit 25 Jahren hat Diablo einen festen Platz in meinem Gamer-Herzen, und das gilt besonders für Diablo 2: Diese düstere Atmosphäre, die coolen Klassen, die Cutscenes, die höllisch motivierende Beutejagd – das war damals großartig und ist auch heute noch gut! Umso mehr freue ich mich über die Neuauflage, mit der ich eigentlich nicht mehr gerechnet hatte: Neue Grafik, altes Gameplay, damit könnte Blizzard vielen treuen Fans einen Herzenswunsch erfüllen. Für meinen Geschmack dürften es sogar ein paar Neuerungen mehr sein. Sicher, die geplanten Verbesserungen am Interface und eine ordentliche Battle.net-Unterstützung klingen schon mal super. Doch ob das reicht, um auch die anvisierten Neueinsteiger abzuholen, wage ich noch zu bezweifeln: Am kleinen Inventar, den umständlichen Spruchrollen, dem Trän-kegürtel oder dem dürftigen Endgame hat der Zahn der Zeit schon kräftig genagt. Ich verstehe aber natürlich, warum Blizzard die Finger davon lässt – gerade nach dem vergeigten Warcraft 3: Reforged will man eben nichts mehr riskieren. Ein modernes Action-RPG wird Diablo 2: Resurrected also mit Sicherheit nicht, dafür sind manche Spielelemente einfach zu angestaubt. Trotzdem – oder gerade deshalb – dürfte es ein Hit werden.

Diablo 4

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 2022

Der vierte Teil der legendären Hack&Slay-Reihe nimmt immer mehr Gestalt an. Im Rahmen der Blizzcon stellten die Entwickler unter anderem die Jägerin vor. **Von:** Matthias Dammes

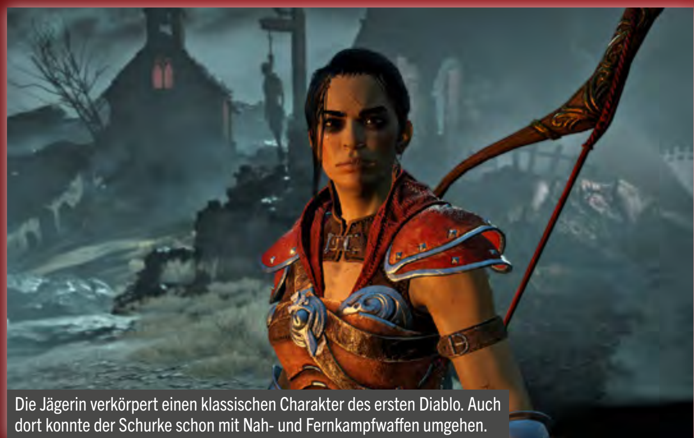
Die Blizzcon 2021 war vor allem für Diablo-Fans ein Fest. Neben Neuigkeiten zum Mobile-Ableger Diablo Immortal und der mit Begeisterung aufgenommenen Ankündigung von Diablo 2: Resurrected gab es auf der virtuell abgehaltenen Convention auch jede Menge neue Informationen zum kommenden Diablo 4. Damit setzen die Entwickler ihre sehr offene Kommunikation rund um das Action-Rollenspiel fort. Denn schon in den Monaten seit der Ankündigung des Titels auf der Blizzcon 2019 haben die Macher mit quartalsweisen Berichten immer wieder Einblicke in die Entwicklung gewährt. Was auf der Blizzcon 2021 nun noch alles verraten wurde, fassen wir nachfolgend für euch zusammen.

Die Jägerin

Die größte und wahrscheinlich wichtigste Enthüllung während der Blizzcon war sicher die der vierten spielbaren Klasse. Mit einem schicken Rendertrailer, in den auch einige Gameplay-Szenen eingebettet waren, stellten die Entwickler die Jägerin vor. Nun ist der deutsche Name der Klasse leider etwas irreführend. Ein Fehler der auf schlechte Übersetzungen in den 90er Jahren zurückgeht. Denn eigentlich ist mit dieser Klasse der Rogue, also der Schurke gemeint. Mit dem, was wir eventuell unter einem Jäger verstehen, hat sie auf jeden Fall wenig gemeinsam.

Entsprechend düster wird der Charakter im Trailer auch dargestellt. Dort ist eine Frau zu sehen, die sich selbst als Dieb, Ketzer und Mörder bezeichnet, während sie die abgetrennten Ohren ihrer Opfer vor sich ausbreitet. Die gezeigten Kampfszenen zeugen von äußerster Brutalität. Die Jägerin kann sowohl mit Bogen als auch mit Dolchen bestens umgehen. Ihre Stärke auf dem Schlachtfeld ist ihre Flinkheit. Übrigens: Wir sprechen in dieser Vorschau der Einfachheit halber von der Jägerin in der weiblichen Form, die Klasse soll aber auch wie alle anderen als männlicher Charakter gespielt werden können. Seit dem Untergang der Schwesternschaft vom Verborgenen Auge sind die Jäger keine rein weibliche Gesellschaft mehr.

Vom Grundaufbau orientiert sich die Jägerin am Original-Rogue aus dem allerersten Diablo. Das bedeutet zum Beispiel Vielseitigkeit bei der Waffenwahl. Für den Nah-


Die Jägerin verkörpert einen klassischen Charakter des ersten Diablo. Auch dort konnte der Schurke schon mit Nah- und Fernkampfwaffen umgehen.


Die Vorstellung der Jägerin übernahm ein schicker und atmosphärisch inszenierter Trailer, der komplett in Spielgrafik entstanden ist.

kampf stehen Dolche und Schwerter zur Verfügung, die jeweils im sogenannten Dual Wield, also eine Waffe pro Hand, getragen werden können. Für den Fernkampf kommen Bögen und Armbrüste zum Einsatz. Anders als in früheren Teilen üblich, müssen diese beiden Waffenarten jedoch nicht mehr als zwei verschiedene Waffensets abgelegt werden. Stattdessen führt die Jägerin stets eine Fernkampf- und ihre Nahkampfwaffen mit sich und setzt diese ohne erforderlichen Setwechsel nach Belieben ein.



Anders als früher müssen Nah- und Fernkampfwaffen nicht mehr getrennt voneinander ausgerüstet werden (siehe unterer Bereich des Charakterfensters).

Eine vielseitige Klasse

Die Jägerin verfügt über drei Spezialisierungen, die sich auf Kombopunkte, die Schattenwelt beziehungsweise das Ausnutzen von Schwächen konzentrieren. Eine Schattenwelt-Jägerin kann in die namensgebende Parallelwelt übertreten und einige Feinde mit sich ziehen. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel größere Gruppen von Gegnern kontrollierter ausdünnen. Ist die Jägerin auf das Ausnutzen von Schwächen spezialisiert, wird bei Gegnern angezeigt, wenn diese einen Schwachpunkt offenbaren. Mit einem dann richtig getimten Angriff lässt sich deutlich mehr Schaden als sonst anrichten. Die Kombopunkte-Spezialisierung funktioniert ähnlich wie beim Schurken in World of Warcraft. Es gibt Skills, die Kombopunkte aufbauen und welche die sie verbrauchen und entsprechend der Anzahl Schaden verursachen. Bei dieser Spezialisierung geht es also eher darum, einen sinnvollen Rhythmus der Fähigkeiten zum Aufbau und Verbrauch der Kombopunkte zu erreichen.

Um an die Spezialisierungen zu gelangen, gilt es, in der Welt von Diablo 4 klassenspezifische Quests für die verschiedenen Schurkenfraktionen zu erledigen. Dazu gehören unter anderem die Überreste der Schwesternschaft des Verborgenen Auges und Gesetzlose Schmuggler aus den Sümpfen von Hawezar. Je nach Fraktion schaltet ihr eine andere Spezialisierung frei. Da diese dann jeweils individuell mit den beiden Kampfstilen in Nah- und Fernkampf kombiniert werden können, ergeben sich für die Jägerin sehr vielfältige Spielweisen.

Wem das noch nicht genug ist, der kann zusätzlich noch mit den Elementen spielen. Jeder Angriff und jede Fähigkeit lassen sich mit verschiedenen Elementarkräften verstärken. Dadurch bekommen die Skills unterschiedliche Wirkungen. Während ein Pfeilhagel mit Eis prima geeignet ist, große Gruppen einzufrieren und somit zu kontrollieren, sorgt ein Pfeilhagel mit Gift für einen qualvollen, langsamen Tod für eine ganze Reihe von Feinden. Dieses System und die möglichen Synergien sollen vor allem im Zusammenspiel mehrerer Spieler so richtig zum Tragen kommen.

Eine weitere Stärke der Jägerin ist die sehr hohe Mobilität. Dabei

Die Jägerin kann ihren Angriffen Elementareffekte (hier Frost) hinzufügen und wird dadurch sehr vielseitig.

Zum Überbrücken größerer Strecken in der offenen Spielwelt kommen verschiedenste Reittiere zum Einsatz.

Überall in der Spielwelt gibt es verlassene Festungen und Ortschaften, die es von Monstern zu befreien gilt.

Befreite Orte werden dann zu neuen Rückzugspunkten mit Händlern, Questgebern und Wegpunkten.

setzt sie vor allem auf den Dash, der sie schnell hinter Gegner befördert oder aus brenzligen Situationen entkommen lässt. Sogar vom Pferd aus kann die Jägerin coole Manöver vollführen, indem sie aus vollem Ritt zu einem Pfeilhagel ansetzt, mit einem Dash in die Gegner springt und jedem, der noch übrig ist, den Rest gibt.

Die offene Spielwelt

Im Zusammenhang mit der Jägerin sprachen die Entwickler auch über einige andere Aspekte von Diablo 4. So auch über die offene Spielwelt, die erstmals große Teile von Sanctuary abbildet. Je nachdem, wo man sich gerade aufhält, ändert sich dann zum Beispiel das Design von Loot. Ein erbeutetes Schwert in Kehjistan wird in der Regel ein Scimitar sein, während es im nördlichen Scosglen eher ein Breitschwert ist. Das soll dazu beitragen, dass alles im Spiel auf mehr oder weniger subtile Weise das Gefühl vermittelt, genau in diese Ecke der Welt zu gehören.

Das gilt in gewisser Weise auch für die Reittiere, die für die Fortbewegung in der riesigen Spielwelt wichtig sind. Spieler werden dabei eine große Sammlung an verschiedensten reitbaren Untersätzen anlegen können. Neue Mounts lassen sich überall in der Welt finden. Unter anderem in versteckten Locations und als Belohnung für das Abschließen von Puzzles. Zusätzlich lassen sich diverse Gegenstände zur zusätzlichen Individualisierung der Pferde finden. Dazu gehören Rüstungen, Hufplatten und Trophäen, die am Pferd befestigt werden können. Mit der Wahl des Hufeisens hat man sogar Einfluss auf die Geschwindigkeit seines Reittieres. Kein Thema war bei den Entwicklern der Kampf vom Rücken des Pferdes. Das entspräche nicht dem Diablo-Spielgefühl. Stattdessen bekommen alle Klassen coole Dismount-Skills, die einen direkt vom Reiten in den Kampf einsteigen lassen.

Während der Reise durch die offene Spielwelt trifft man immer wieder auf feindliche Camps. Ehemalige Festungen der Menschen, die von Banditen, Monstern, Ziegenmenschen und anderem Abschaum übernommen wurden. Für die Helden von Sanctuary ist es die Aufgabe, diese Orte wieder zurückzuerobern. Ist dies gelungen, schaltet man für sich ein neues Lager mit Händlern, Schmieden, Questgebern, möglicherweise Dungeon-Eingängen und einem neuen Wegpunkt in der Spielwelt frei. So helft ihr im Verlauf des Spiels dabei, dass Sanctuary nach und nach wieder besiedelt wird.



Da es keinen Kampf auf dem Pferd geben wird, hat jede Klasse schicke Dismount-Skills, die einen direkt ins Kampfgeschehen einsteigen lassen.

Player versus Player

In der offenen Spielwelt von Diablo 4 seid ihr nicht allein unterwegs. Viele weitere Spieler tummeln sich in den Weiten von Sanctuary. Doch nicht immer sind diese nur als freundliche Abenteurer-Kollegen zu betrachten. In einigen Gebieten des Spiels steigt der Hass von Mephisto aus der Hölle hinauf. In diesen Bereichen werden die Helden von diesem Hass verzehrt, so dass sie auf ihre Mitspie-

Wer in PvP-Gebieten besonders viele Spieler besiegt, wird zum Gefäß des Hasses und damit zu Freiwild für andere Spieler.

ler losgehen. Aber PvP soll niemals Pflicht werden. Selbst in diesen speziellen Gebieten muss man nicht zwangsweise andere Spieler angreifen und töten. Ein Grund diese „Felder des Hasses" genannten Bereiche aufzusuchen, ist, um Scherben des Hasses zu sammeln, die man sich auch einfach durch Events, Kisten und das Töten von Monstern verdienen kann.

Um diese Scherben auch als Währung verwenden zu können, müssen diese jedoch zunächst noch in einem Reinigungsritual behandelt werden. Über diesen Vorgang werden aber alle anderen Spieler im Gebiet informiert. Es ist also mit dem Angriff von Spielern zu rechnen, die einem die gesammelten Scherben abnehmen wollen. Wurde die Reinigung erfolgreich durchgeführt, können die Scherben des Hasses in kleinen Siedlungen am Rande der PvP-Gebiete für Ausrüstung, Trophäen und andere Dinge ausgegeben werden. Die Gegenstände sollen nicht zwangsweise mächtiger sein als andere Beute in anderen Teilen des Spiels, aber sie sollen den PvP-Spieler durchaus ansprechen.

Wer besonders viel Spaß hat, Jagd auf andere Spieler zu machen, und dabei auch noch erfolgreich ist, wird mit der Zeit immer mehr von Mephistos Hass durchdrungen. Das geht soweit, dass man irgendwann zum sogenannten Gefäß des Hasses wird. Hat man diesen Status erreicht, wird man für alle anderen Spieler als Gefahr auf der Karte gekennzeichnet. Außerdem erhalten andere Spieler einen Bonus, sollten sie es schaffen, ein Gefäß des Hasses zur Strecke zu bringen.

Ähnlich wie in Diablo 2 sammelt ihr übrigens wieder die Ohren besiegter Feinde im PvP. Bisher handelt es sich dabei aber lediglich um Trophäen ohne sonstigen Nutzen im Spiel. Ob sich das noch ändert, ist bisher nicht bekannt. Ungewiss bleibt auch weiterhin der Releasezeitpunkt von Diablo 4. Sicher ist bisher nur, dass es in diesem Jahr nicht mehr soweit sein wird. ❑



In den PvP-Gebieten dringt der Hass von Mephisto aus der Erde hervor. So erklären die Autoren, dass die Helden hier aufeinander losgehen.

Mit Barbar, Zauberin, Jägerin und Druide sind bisher vier Klassen bekannt. Eine wird vermutlich noch hinzukommen.

MATTHIAS MEINT

„Die flinke und vielseitige Jägerin hat es mir schon jetzt angetan."



Man hat das manchmal gar nicht so auf dem Schirm, aber Diablo 3 hat nun auch schon wieder acht Jahre auf dem Buckel. Es wird also langsam Zeit für den Nachfolger. Aber wir sind es ja auch gewohnt, dass sich Blizzard viel Zeit für ihre Projekte nimmt. Immerhin schweigen sie die Zeit nicht zu Tode, sondern geben immer wieder Einblicke in die Features, die uns erwarten. Die nun vorgestellte Jägerin hat mir dabei als Klasse schon sehr gefallen. Die vielfältigen Spielweisen lassen viel Raum für Experimente zu. Von den vier bisher bekannten Klassen ist sie auf jeden Fall der Topkandidat für den ersten Durchgang. Die weiteren Infos zur offenen Spielwelt nehme ich nach wie vor mit gemischten Gefühlen auf. Ich kann mich weiter nicht damit anfreunden, mein Spiel mit anderen Spielern teilen zu müssen. Ich hoffe noch immer auf eine Offline-Funktion.

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard
Hersteller: Activision Blizzard
Termin: 2021

WoW: Burning Crusade Classic

Von: Sascha Lohmüller

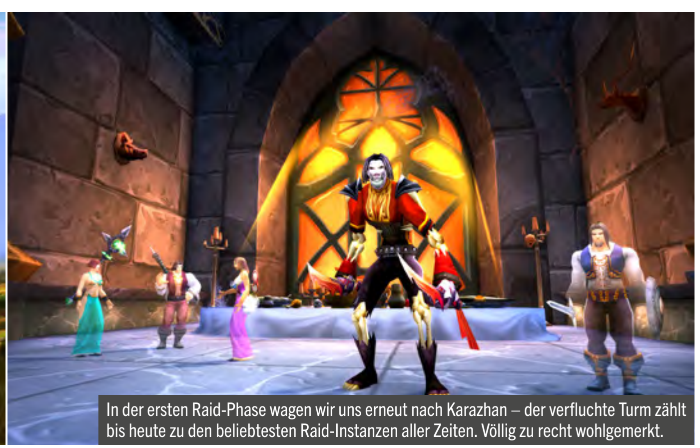
Bald geht es für Retro-Fans wieder gegen Illidan und Co. – denn in der nächsten Stufe von WoW Classic geht es in die Scherbenwelt.

Nach dem großen Erfolg von World of Warcraft Classic, der dem Online-Dauerbrenner einen großen Haufen neuer Abonnements bescherte, war eigentlich klar, dass es so kommen musste: Noch 2021 soll auch die Brennende Legion zurückkehren. Die von vielen Fans geforderten Burning-Crusade-Server sollen an den Start gehen. Wir fassen zusammen, was auf der Blizzconline Mitte Februar alles zum Nostalgie-Trip bekannt wurde.

Moderne Klassik

Die allerwichtigste Info vorneweg: Wie auch schon WoW Classic wird Burning Crusade Classic keine 1:1-Kopie des damaligen Spiels werden. Das wäre allein aus technischer Hinsicht heute wohl zum einen schwer, zum anderen auch nicht im Sinne der Spieler. Beispielsweise wird das sogenannte „Spell Batching" auf einen modernen Stand gebracht – wie übrigens demnächst auch endlich auf den Classic-Servern. Grob gesagt hat der damalige Spiel-Client Zauber und Fähigkeiten deutlich zäher und langsamer ausgeführt, als das heute der Fall ist. Damals wurden beispielsweise oft noch Zauber ausgeführt, die ein Spieler eigentlich schon längst unterbrochen hatte – Spaß machte das damals wie heute nicht, und daher sind solche Änderungen natürlich willkommen. Auch beim Raid-Fortschritt haben sich die Entwickler für ein Phasenmodell entschieden, anders als damals im originalen Add-on. So starten die Server mit den Raids Karazhan, Magtheridon und Gruul, in Phase 2 kommen der Schlangenschrein und die Festung der Stürme hinzu, Phase 3 bringt den Gipfel des Hyjal und den Schwarzen Tempel, Phase 4 den Troll-Mini-Raid Zul'Aman und Phase 5 schließlich das Sonnenbrunnenplateau. Wie lange der Abstand dazwischen sein soll, steht allerdings noch nicht fest. Da aber die


Über den Wolken von Nagrand ist es richtig gemütlich – in BC erhoben sich Charaktere erstmals in die Lüfte der Spielwelt.

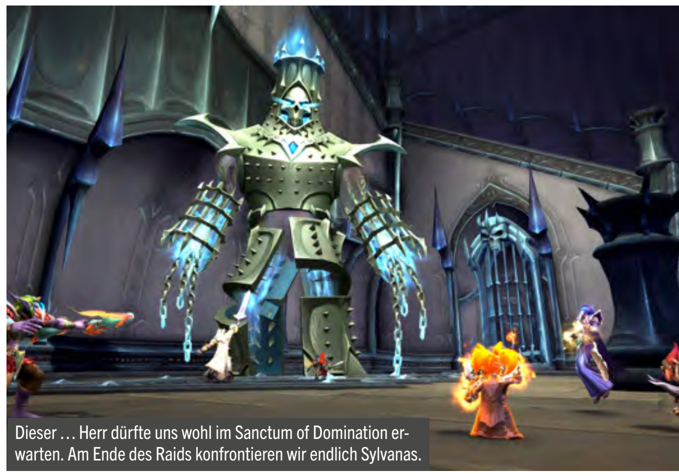

In der ersten Raid-Phase wagen wir uns erneut nach Karazhan – der verfluchte Turm zählt bis heute zu den beliebtesten Raid-Instanzen aller Zeiten. Völlig zu recht wohlgemerkt.

NEUES AUS DEN SCHATTENLANDEN

Neben Burning Crusade Classic geht natürlich auch die Entwicklung auf den Live-Servern weiter. Auf der Blizzcon gab es erste Infos zu Patch 9.1.

Wann genau mit Patch 9.1 zu rechnen ist, steht leider noch nicht fest, auch wenn im Internet bereits wild spekuliert wird. Ein paar Wochen/Monate wird es aber schon noch dauern, schließlich ist gerade noch Patch 9.0.5 auf den Testservern (Stand: 02. März). Aber immerhin wissen wir schon, dass uns dann so einiges erwartet!
Raidbegeisterte etwa freuen sich auf das Sanctum of Domination. In diesem 10-Boss-Raid geht es diesmal in den Schlund, wo wir den Gehilfen des Kerkermeisters auf die Pelle rücken. Unter anderem erwarten uns hier Kämpfe gegen das Auge des Jailers, den von uns einst ins Totenreich beförderten Kel'Thuzad und Tarragrue. Falls euch der letzte Name nix sagt: Das ist der riesige Eisenköter, der uns umhaut, wenn wir in Torghast scheitern. Am Ende des Raids wartet zudem die lang ersehnte Begegnung mit Sylvanas – hier versprechen die Entwickler ein dramatisches Finale für den Raid.
Auch eine neue Zone findet ihren Weg ins Spiel: Korthia. Diese „Stadt der Geheimnisse" ist eine neue Unterzone des Schlunds und soll weitaus größer als die bisherigen Teilgebiete ausfallen. Zudem soll sie viel Beschäftigung bieten und sich auch hinsichtlich des Looks vom Rest des Schlundes abheben – etwas durch Pflanzenleben und Tiere.
Einen neuen Mythic-only-Dungeon wird es ebenfalls geben: Broker Trading City. Hier machen wir eine ganze Stadt voller mysteriöser Broker unsicher, was einige verrückte, abgedrehte, transdimensionale Spielereien versprechen dürfte. Unter anderem sind bei den acht Bosskämpfen ein Heist, also ein Raubzug, und ein Piratendrache (!) dabei. Auch für Torghast soll es Nachschub in Form neuer Flügel, neuer Fähigkeiten und neuer Gegner geben.
Und zu guter Letzt: Ab Patch 9.1 soll das Fliegen in den Schattenlanden möglich sein. Voraussetzung ist eine gewisse Ruhmstufe, von denen es im Rahmen neuer Pakt-Quests noch einmal einige geben soll. Der Schlund bleibt die Ausnahme, aber immerhin könnt ihr hier ab dem Patch-Tag all eure Ground-Mounts beschwören.


Korthia soll sich hinsichtlich des Looks deutlich von den übrigen Gebieten des Schlunds abheben und eine eigene Flora und Fauna bieten.


Dieser … Herr dürfte uns wohl im Sanctum of Domination erwarten. Am Ende des Raids konfrontieren wir endlich Sylvanas.

Arena-Seasons auch an die Phasen geknüpft sind, sollten Spieler ein paar Monate Zeit haben, sich durch die Raids zu prügeln. Bei allen Raidbossen entscheiden die Entwickler zudem von Fall zu Fall, ob sie die Release-Version des Kampfes nutzen oder eine angepasste bis einschließlich Patch 2.4.3 – im Optimalfall begegnen wir also der jeweils am besten gebalancten Version eines Bosses. Eine weitere bereits bekannte Anpassung betrifft zum Beispiel die Paladin-Siegel. Hier hatten damals Blutelfen-Paladine das deutliche bessere Siegel des Blutes zur Verfügung, während Menschen und Draenei nur in die Siegel-des-Vergeltungs-Röhre schauten. Mit BC Classic dürfen alle drei Rassen auf der Maximalstufe 70 beide Siegel nutzen. Zudem sollen Draenei und Blutelfen, wie von heutigen Releases gewohnt, bereits in der Prepatch-Phase ihre Reise starten können.

Realm-Talk

Bereits bekannt ist auch schon, wie die Serverstruktur aussehen soll: Sobald BC Classic startet, könnt ihr für jeden einzelnen Charakter entscheiden, ob er weiterhin ein Classic-Charakter bleiben oder ob es in der Scherbenwelt weitergehen soll. Dazu werden neue Server aufgemacht, auf denen weiterhin lediglich das Grundspiel läuft, und auf die eure Charaktere dann (natürlich kostenlos) transferiert werden. Die bereits vorhandenen Server wandeln sich in BC-Server. Wer einen Charakter in beiden Varianten weiterspielen will, ohne neu zu leveln, muss allerdings eine kostenpflichtige Charakter-Kopie erstellen. Apropos kostenpflichtig: Eine Entscheidung Blizzards sorgte bei einigen Classic-Puristen dann doch für etwas Empörung. Denn mit dem Start von BC könnt ihr im Shop auch (einmalig) einen Charakter-Boost erstehen, der einen neuen Charakter auf Stufe 58 hebt, ihn mit blauem Dungeon-Gear einkleidet und ihm auch noch ein normales Reittier verpasst. Draenei und Blutelfen sind als neue Rassen davon ausgenommen. Das ist sicherlich nicht sonderlich klassisch, aber für all jene, die nur BC spielen wollen und so gar keine Lust auf Classic haben, eine Möglichkeit, direkt einzusteigen.

Zum Release-Zeitraum hielten sich die Entwickler noch weitestgehend bedeckt, es soll nur auf jeden Fall noch 2021 losgehen und eine Beta würde „bald" starten. Preislich bleibt alles beim alten: Ein aktuelles WoW-Abonnement reicht für die Live-Server und alle Classic-Varianten. ❑


Draenei-Schamanen und Blutelf-Paladine – Burning Crusade löste bekanntlichermaßen das Klassenmonopol von Horde und Allianz auf.

SASCHA MEINT



„WoW Classic war durchdacht, da mache ich mir bei Burning Crusade keine Sorgen."

Ich muss zugeben: In Classic hat es mich dann doch nicht so lange gehalten, wie ich es vermutet hätte. Vielleicht was es im Nachhinein dumm, direkt wieder als Krieger zu leveln und quasi den „Hardmode" zu wählen, aber gut. Lässt sich eh nicht mehr ändern. Vielleicht bin ich dafür bei Burning Crusade Classic wieder mit an Bord, schließlich war die Levelphase mit dem Add-on nicht mehr ganz so … stressig. Und mein geliebter Feral-Druide hat in der Scherbenwelt endlich auch das gezeigt, was ich persönlich damals schon in Classic in ihm sah. Als einer von vielleicht zehn anderen Wahnsinnigen. Vor allem aber freue ich mich auf die Scherbenwelt selbst, die Gebiete, die Dungeons, die Raids – BC zählt neben Wrath of the Lich King und Pandaria (ja!) zu den drei besten Add-ons in der Geschichte von WoW.

Valheim

Genre: Survival-Action
Entwickler: Iron Gate
Hersteller: Coffe Stain Publishing
Termin: 02. Februar 2021 (Early Access)

Das Wikinger-Survival-Abenteuer ist aktuell der Hit auf Steam. Aber warum eigentlich? In unserem Early-Access-Check gehen wir dieser Frage mal nach.

Von: David Benke

Survival-Games sind gerade das heiße Eisen der Gaming-Szene. Über die Weihnachtstage bekam etwa das sieben Jahre alte Rust einen ordentlichen Popularitätsboost. Die durchschnittliche Spielerzahl steigerte sich um mehr als das Doppelte, von ungefähr 60.000 im Dezember auf 140.000 im Januar. In den Steam-Charts steht der Titel nun schon über mehrere Wochen hinweg in den Top 10 der meistverkauften Titel. Und auf Twitch schalten tagtäglich mehrere Tausend Zuschauer ein, wenn sich bekannte Streamer am gnadenlosen Überlebenskampf versuchen.

Bei so viel Hype ist es mehr als verständlich, dass auch andere Entwickler einen Teil vom Kuchen abhaben wollen und ihrerseits eigene Genrevertreter ins Rennen schicken. Einer dieser Kandidaten ist dabei das am 02. Februar in den Early Access gestartete Valheim. Auch hier erwartet euch zunächst die typische Survival-Kost: Kämpfen, Craften, der widrigen Natur irgendwie ein Schnippchen schlagen. Die Entwickler von Iron Gate ergänzen das Standardkonzept allerdings mit ein paar neuen Ideen und verlagern das alles in ein Setting, das nicht erst seit Assassin's Creed: Valhalla en vogue ist – den mythischen Norden. Mit Wikingern ist schließlich gleich alles doppelt so gut. Wie gut Valheim tatsächlich funktioniert und wie es sich von anderen Survival-Games abhebt, haben wir uns einmal etwas näher angeschaut.

Der Traum vom Paradies

Erster und vielleicht auch wichtigster Unterschied: Valheim versucht tatsächlich eine Art Geschichte zu erzählen: Da Göttervater Odin die Welt von finsteren Mächten bedroht sieht, schickt er seine Walküren aus, um die Schlachtfelder Midgards nach den mächtigsten und tapfersten Kriegern zu durchkämmen. Ihre Seelen werden nach Valheim gebracht, die lang vergessene zehnte Welt des Weltenbaums Yggdrasil, wo sie sich als würdig erweisen müssen, indem sie fünf Wächter besiegen und ihre Köpfe dem allmächtigen Göttervater präsentieren. Nur dann wird ihnen Einlass nach Valhalla gewährt.

Zu Beginn dieses epischen Wikinger-Abenteuers steht aber natürlich erst einmal die Erstellung eurer Spielfigur mittels Charaktereditor. Umfangreiche Anpassungsoptionen wie in Fallout oder Cyberpunk 2077 dürft ihr dabei jedoch nicht erwarten. Valheim zeigt sich deutlich minimalistischer: Geschlecht, Hautfarbe, Haar- und Bart-Style



Der Look von Valheim könnte den einen oder anderen Spieler abschrecken. Mit seinen pixeligen Charakteren erinnert der Titel teils an World of Warcraft … 2004.



Nach eurer Ankunft in Valheim habt ihr alle Kenntnisse aus eurem alten Leben verloren. Rezepte und Baupläne müssen also erst wieder erlernt werden.

Wenn ihr alleine an eurem Lagerfeuer sitzt, kommt richtige Wikinger-Romantik auf. Mit Freunden macht das Spiel aber natürlich nochmal deutlich mehr Spaß.

dürft ihr festlegen, euch dann für einen Namen entscheiden und schließlich ins Spiel starten – halbnackt und ohne jede Ausrüstung.

Aus Gameplay-Sicht erwartet zunächst also der Genre-Standard: Ihr schlagt euch durch die Wildnis und versucht, erst einmal die Grundbedürfnisse eures Charakters zu befriedigen. Denn auch wenn ihr ein knallharter Krieger seid, bekommt ihr nach einer gewissen Zeit Hunger, werdet im Regen kalt und nass oder müde, wenn ihr zu lange wach bleibt. Die ersten Schritte bestehen daher daraus, Essen zu suchen, Werkzeuge herstellen und euch eine provisorische Behausung zu errichten.

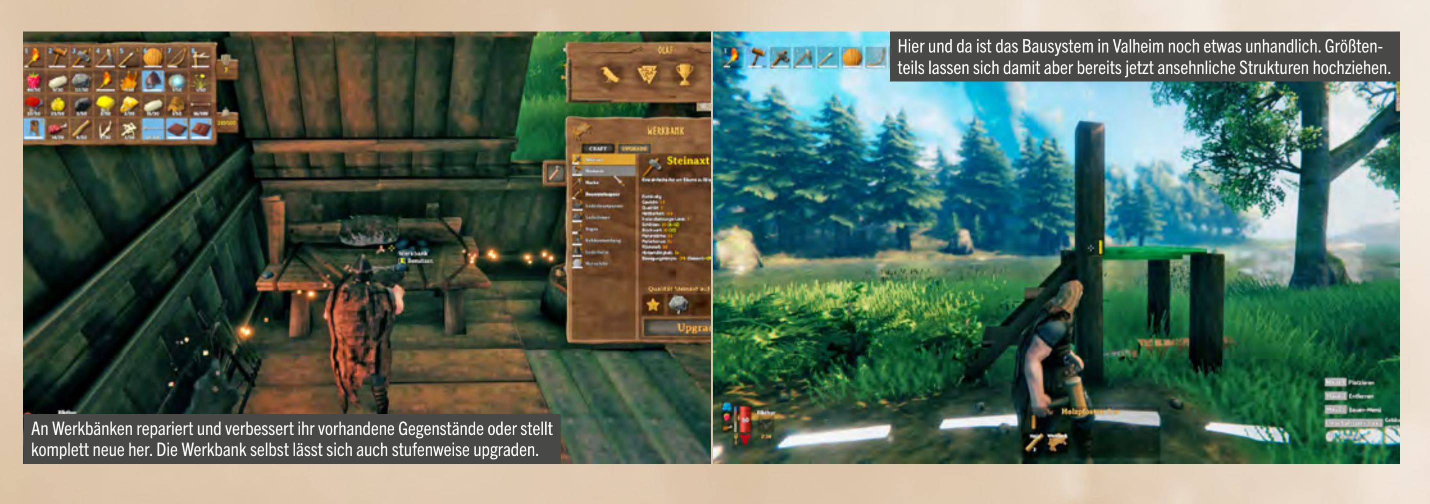
Nix da Genre-Standard

Beim Kochen wie beim Crafting setzt Valheim dabei auf ein interessantes Prinzip: Euer Wikinger muss keine Rezepte oder Baupläne lernen, stattdessen werden mit jedem erstmals in der Natur gefundenen Rohstoff die damit herstellbaren Items in eurem Kompendium freigeschaltet. Ihr hebt einen Feuerstein vom Boden auf? Zack, schon könnt ihr damit ein Messer herstellen! Das sorgt für eine intuitive Lernkurve, die zum Erkunden und Experimentieren einlädt. So wie die frühen Menschen müsst auch ihr auf die harte Tour lernen, welche Pflanze essbar ist oder was passiert, wenn ihr mit zwei Steinen aufeinander schlagt. Damit einher geht ein steter sichtbarer Fortschritt, der auch auf längere Sicht motiviert. Haust ihr zu Beginn noch in einer wackeligen Holzhütte, ernährt euch von Beeren und prügelt auf wilde Tiere mit einem primitiven Knüppel ein, könnt ihr euch später am gemauerten Kamin eures Langhauses leckeres, selbst geschossenes Wildbret gönnen.

Zusammengebastelt werden alle fortgeschrittenen Items an einer Werkbank. Dort lassen sich Gegenstände auch reparieren oder upgraden. Dann geht eure Axt beispielsweise nicht mehr so schnell kaputt oder euer Schild wehrt mehr Schaden ab. Beim Hochziehen von Gebäuden und anderen Strukturen kommt indes ein modulares Bausystem zum Einsatz, mit dem sich meist recht fix Ergebnisse erzielen lassen. Nur vereinzelt ist die Steuerung mal etwas fummelig, weil die Positionierung der Objekte nicht richtig funktioniert. Gerade Deckenteile rasten gerne mal nicht an der vorgesehenen Stelle ein und müssen dann nochmal abgerissen werden. Dabei bekommt ihr allerdings alle verwendeten Materialien zurück, das ist für ein Survival-Game schon echt fair.

Vorsicht, Gefälle!

Seid ihr dann schließlich ordentlich ausgerüstet, könnt ihr auf Entdeckungstour gehen. Die Welt von Valheim hat nämlich einiges zu bieten. Die zufällig generierte Karte im Low-Poly-Look umfasst mehrere verschiedene Biome von Graslandschaften über dichte Wälder bis hin zu verschneiten Berggipfeln. Die stecken voller kleiner Lore-Schnipsel, etwa alte Runen-Tafeln mit Informationen über die Welt und ihre mythischen Bewohner, und können frei bereist werden. Zu Beginn seid ihr dabei allerdings zumeist zu Fuß unterwegs, was auf Dauer etwas müßig werden kann. Erst im späte-



An Werkbänken repariert und verbessert ihr vorhandene Gegenstände oder stellt komplett neue her. Die Werkbank selbst lässt sich auch stufenweise upgraden.

Hier und da ist das Bausystem in Valheim noch etwas unhandlich. Größtenteils lassen sich damit aber bereits jetzt ansehnliche Strukturen hochziehen.



Das Kampfsystem in Valheim ist nicht ohne. Nur wenn ihr im richtigen Moment euren Schild hochreißt, wehrt ihr tatsächlich jeglichen Schaden ab.

ren Spielverlauf lassen sich Wagen, Boote und Portale freischalten, mit denen ihr dann auch den letzten Winkel der Erde erkunden könnt. Aber Achtung: Wagt euch besser nicht zu nah an den Rand oder ihr riskiert, herunterzufallen. Beim Design haben sich die Entwickler nämlich sehr nah an das scheibenförmige Weltbild der nordischen Mythologie gehalten.

Neben Todesstürzen lauern in Valheim natürlich noch andere Gefahren: Wilde Tiere, Dungeons voller Skelettkrieger, Trolle und andere Fabelwesen. Mit knapp zehn Gegnertypen ist das Repertoire aber recht überschaubar. Wesentlich spannender sind die eingangs erwähnten Wächter, riesige Bossgegner, die euch echt Einiges abverlangen. Gerade in Auseinandersetzungen mit härteren Brocken fällt nämlich auf, dass Entwickler Iron Gate ein bisschen mehr Tiefe in seinem Kampfsystem haben wollte. Hier von Soulslike-Elementen zu sprechen wäre wohl haushoch übertrieben, eine gewisse taktische Komponente lässt sich aber nicht abstreiten. In Valheim erwartet euch schließlich eine Lebens- und eine Ausdauerleiste, die sich durch Aktionen wie Schlagen, Blocken oder Ausweichen verringert. Auch negative Statuseffekte wie Feuer oder Gift gilt es zu beachten oder ihr beißt gnadenlos ins Gras und verliert dabei euer komplettes Inventar.

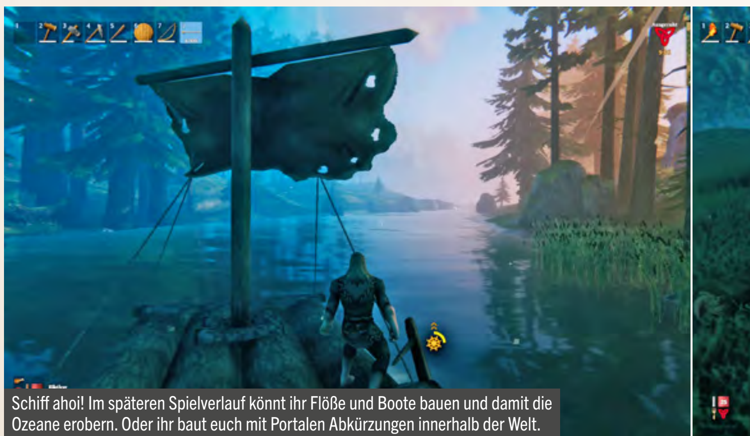
Learning by doing

Seid ihr siegreich, winkt euch dagegen eine fette Belohnung: eine Art Spezialfähigkeit, die sich gelegentlich aktivieren lässt. Wenn ihr etwa den ersten Endgegner „Eikthyr“ gelegt habt, könnt ihr danach für fünf Minuten eure Ausdauerkosten für Sprints und Sprünge um 60 Prozent reduzieren. Auch sonst könnt ihr so ziemlich jede Fähigkeit verbessern, über die eurer Charakter verfügt: Faustkampf, Rennen, Schleichen – was immer ihr wollt. Valheim funktioniert dabei nach der Devise „Learning by doing“. Das heißt, eure Statuswerte verbessern sich dadurch, dass ihr entsprechende Tätigkeiten vollführt: Wer zum Beispiel häufiger mal ein paar Bäume fällt, wird dadurch automatisch besser im Holz hacken.

Wie genau sich die gesteigerten Werte auf euren Charakter auswirken, ist allerdings nicht so einfach nachvollziehbar. Und auch sonst erklärt Valheim leider recht wenig. In den ersten Spielstunden bekommt ihr zwar immer wieder kleinere Tipps von Hugin, einem sprechenden Raben Odins, danach lässt man euch aber ziemlich alleine. Gerade über Endgame-Content wie Landwirtschaft, Metallverarbeitung oder Tierzähmung verliert das Spiel quasi kein Wort. Und die wenigen Erklärtexte, die Valheim tatsächlich liefert, weisen dann auch noch diverse Übersetzungsfehler auf. Hier bleibt daher zu hoffen, dass die Macher nochmal etwas nachpatchen.

Qualität schon im Early Access

Bis dahin seid ihr gerade als Neueinsteiger gut beraten, euch in den einschlägigen Online-Foren schlau zu machen. Vielleicht findet ihr dort ja auch ein paar nette Leute, mit denen ihr das Wikinger-Abenteuer zusammen erleben möchtet. Denn natürlich ist Valheim nicht primär darauf ausgelegt, komplett alleine gespielt zu werden (obwohl das durchaus funktioniert), son-


Schiff ahoi! Im späteren Spielverlauf könnt ihr Flöße und Boote bauen und damit die Ozeane erobern. Oder ihr baut euch mit Portalen Abkürzungen innerhalb der Welt.


Bei seiner Story setzt Valheim auch auf Environmental Storytelling. Alte Runentafeln erzählen euch etwa mehr über die Welt und ihre Bewohner.



Die Bosskämpfe in Valheim sind mit einem fetzigen Metal-Soundtrack unterlegt. Das verleiht ihnen noch einmal die passende Wikinger-Atmosphäre.



Von erlegten Bossen bekommt ihr Wächterkräfte, die euch im weiteren Spielverlauf behilflich werden können. Allerdings sind sie mit einem Cooldown versehen.

dern macht zusammen mit bis zu neun Koop-Partnern am meisten Spaß. Die Kommunikation ist dabei via Emotes oder Textchat möglich. Wer nebenbei Teamspeak oder Discord nutzt, kommt aber wohl deutlich besser zurecht. Besonders Wagemutige können auch mal auf Servern mit öffentlichen Passwörtern vorbeischauen, müssen sich dort aber auf eventuell unschöne Überraschungen gefasst machen: Neben PvE- haben Iron Gate auch PvP-Elemente ins Spiel eingebaut. Es kann also passieren, dass andere Spieler Jagd auf euch machen und euch eure Items klauen. Einen Unterschied zwischen eurem privaten und eurem Online-Charakter gibt es nämlich nicht. Jegliche Werte und Items, die ihr besitzt, bringt ihr auch in öffentliche Sitzungen mit. Ebenso werden Fortschritte, die ihr dort sammelt, auch für eure Solo-Session gespeichert. Ihr solltet also zweimal überlegen, ob ihr eine liebgewonnene Spielfigur riskieren wollt oder nicht.

Mit Valheim selbst geht ihr hingegen so gut wie gar kein Risiko ein. Für den Preis von gerade einmal 17 Euro bekommt ihr hier ein spielerisch rundum gelungenes, technisch sauberes Wikinger-Survival-Abenteuer geboten – und das trotz Early-Access-Stadium! Der Titel ist für Genreliebhaber bereits jetzt absolut empfehlenswert und wird in Zukunft wohl nur noch besser werden. Die Macher von Iron Gate haben schließlich schon eine Roadmap für die kommenden Monate veröffentlicht, laut der 2021 noch diverse Updates mit zusätzlichen Biomen und Seefahrt-Optionen sowie jede Menge weitere Inhalte geplant sind. Wir freuen uns schon drauf! ❑



Das Fortschrittssystem in Valheim ist simpel: Übt ihr eine Tätigkeit häufiger aus, dann werdet ihr automatisch besser darin. Übung macht eben doch den Meister.

DAVID MEINT

„Ein absolut empfehlenswertes Wikinger-Survival-Abenteuer!“

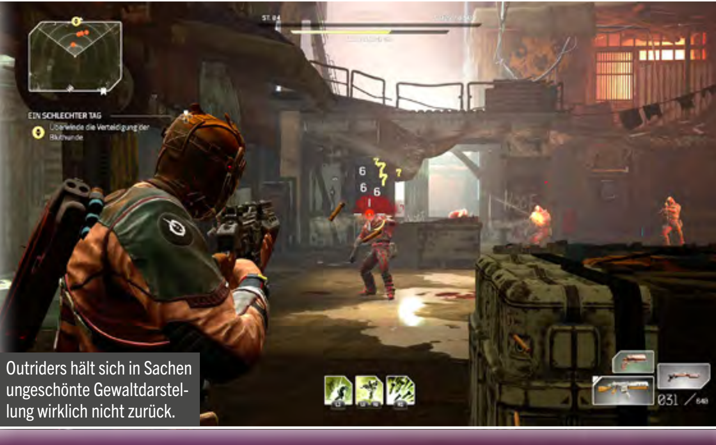
Rust, Ark und DayZ müssen sich warm anziehen. Mit Valheim strahlt nun ein neuer Stern am Survival-Himmel. Das Erstlingswerk von Iron Gate setzt sich dabei nicht nur spielerisch und grafisch schön von der Konkurrenz ab, auch das nordische Setting bringt frischen Wind in die Sache. Und technisch ist der Titel bereits zu seinem Early-Access-Release im Februar in einem stabileren Zustand als manch anderer Genre-Konkurrent nach mehreren Jahren. Alles in allem bleibt da eigentlich nur zu sagen: Schaut auf jeden Fall mal rein. Es lohnt sich definitiv. Über vier Millionen Steam-Käufer können sich ja wohl kaum irren …



Euer Spielcharakter hat diverse Skills und Werte, die sich mit der Zeit verbessern. Ein tiefgreifendes RPG-System gibt es nach aktuellem Stand aber noch nicht.



Im Spiel gibt es zwar Dialogoptionen. Einen Unterschied macht eure Wahl aber nicht.



Outriders hält sich in Sachen ungeschönte Gewaltdarstellung wirklich nicht zurück.

Outriders

Wird's so gut wie Bulletstorm? Dank einer umfangreichen Demo konnten wir mal einen längeren Blick auf das neue Werk von People Can Fly werfen. Unsere Eindrücke gibt's in der Vorschau.

Von: David Benke

Die Erde wie wir sie kennen gibt es nicht mehr. Jahrzehnte der Misswirtschaft, des Raubbaus, der Dekadenz haben unseren blauen Planeten in einen unbewohnbaren Flecken Ödland verwandelt. Hier hat die Menschheit keine Perspektive mehr. In einem letzten Akt der Verzweiflung sucht eine Gruppe Auserwählter daher ihr Glück in den Sternen: Eine 80-jährige Space-Odyssey zur neuen Wahlheimat Enoch soll die Rettung sein. Hier will man von Neuem beginnen, es dieses Mal alles richtigmachen. Nur leider hat der Planet da andere Pläne …

Das hätte die Geschichte von Outriders sein können: ein halsbrecherisches Pionierabenteuer auf einem lebensfeindlichen Planeten, dessen mysteriöse Anomalien die eine Hälfte aller Siedler in der Luft zerfetzt, die andere in mutierte Freaks verwandelt. Ist sie aber nicht. Stattdessen schmeißen euch die Entwickler nach gerade einmal 30 Minuten Prolog, in denen ihr grob die Steuerung und ein paar Schlüsselcharaktere kennenlernen durftet, in einen plötzlichen Cryo-Schlaf. Zack, 30 Jahre Zeitsprung! Und als ihr wieder aufwacht, ist von den aufregenden Dschungeln und fantastischen Alien-Kreaturen keine Spur mehr übrig. Enoch präsentiert sich als ein grau-braunes Drecksloch.

Genre: Koop-Shooter
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. April 2021


Die Deckungsmechanik ist nicht so ausgereift wie die anderer Genrevertreter.



Die Ausrüstung eures Charakters könnt ihr mit Hilfe von Crafting noch verbessern.

Ein potthässlicher Einheitsbrei aus verrosteten Stahlstrukturen, schlammigen Schützengräben und improvisierten Wellblechhütten. Einzigartiges Setting? Frischer Look? Fehlanzeige!

Sinnlos im Weltraum

Das ist eines der größten Versäumnisse, die man Outriders ankreiden kann. Die Geschichte und die Welt des Loot-Shooters wirken absolut generisch. Eine klare Identität, ein außergewöhnliches Konzept sucht man vergebens. Und auch in Sachen Erzählung bleiben einige Wünsche offen. Noch vor wenigen Monaten kündigten die Macher an, man plane eine „erwachsene" Spielerfahrung abzuliefern. „Mit Bulletstorm haben wir bereits ein Spiel gemacht, das einen etwas lustigeren Ton anschlägt", erklärte Szymon Barchan, Lead Narrative Designer bei People Can Fly, im Interview mit VG247. Jetzt wolle man zeigen, dass man auch ernste Themen behandeln könne. Von diesem Bestreben ist in der Demo jedoch nicht mehr viel zu sehen. Outriders erinnert vielmehr an Gears of War und Konsorten: Überzeichnete coole Typen in Lederjacke und Sonnenbrille erleben wilde Weltraumabenteuer. Typen, die erst schießen und dann Fragen stellen, die prügeln, saufen und Penis-Witze erzählen.

Exemplarisch dafür ist eine Szene im Verlauf der Quest „Ein schlechter Tag". Mit versteinerter Miene verfolgt unser Protagonist hier, wie ein Händler keine zwei Meter neben ihm kaltblütig ermordet wird. Nur um sich dann darüber zu beschweren, dass dieser ihm gerade die guten Waren zeigen wollte. Das hat beinahe B-Movie-Charakter. Dazu passt auch die teils schwer zu ertragende deutsche Vertonung, die 80er-Jahre-Porno-Synchro Konkurrenz machen könnte. Charaktere wirken absolut fehlbesetzt oder tragen ihren Text vollkommen lustlos vor. Dass euch die im weiteren Missionsverlauf gerettete Jungfrau in Nöten nach den Worten „Na hallo. Hatte gehofft, dich hier nochmal wieder zu sehen" nicht in ihr Hinterzimmer einlädt und eine furchtbare Sexszene im Stil von Ride to Hell: Retribution triggert, überrascht da schon fast.

Insgesamt ist die Präsentation von Outriders eher mäßig. Besonders, wenn man bedenkt, dass der Titel auch für PlayStation 5 und Xbox Series X erscheint. Gesichter wirken statisch, manche Animationen beinahe mechanisch. Gerade auf Old-Gen-Konsolen müsst ihr euch auf matschige Texturen, Pop-ins und Framedrops einstellen. Ein besonderes Schmankerl sind auch die Cutscenes, die bei uns eigentlich nie fehlerfrei laufen wollten: Mal gab es Ton-Probleme, mal endete die Sequenz zu früh, sodass Teile des Dialogs einfach abgeschnitten wurden. Manchmal gab es ein paar Sekunden Schwarzbild, bevor überhaupt etwas passierte. Und dann erst diese verdammte Shaky



Der Charaktereditor ist recht überschaubar. Anpassungs-optionen sind eher rar gesät.



Jeder eurer ausgerüsteten Skills verfügt über eine gewisse Cooldown-Phase.

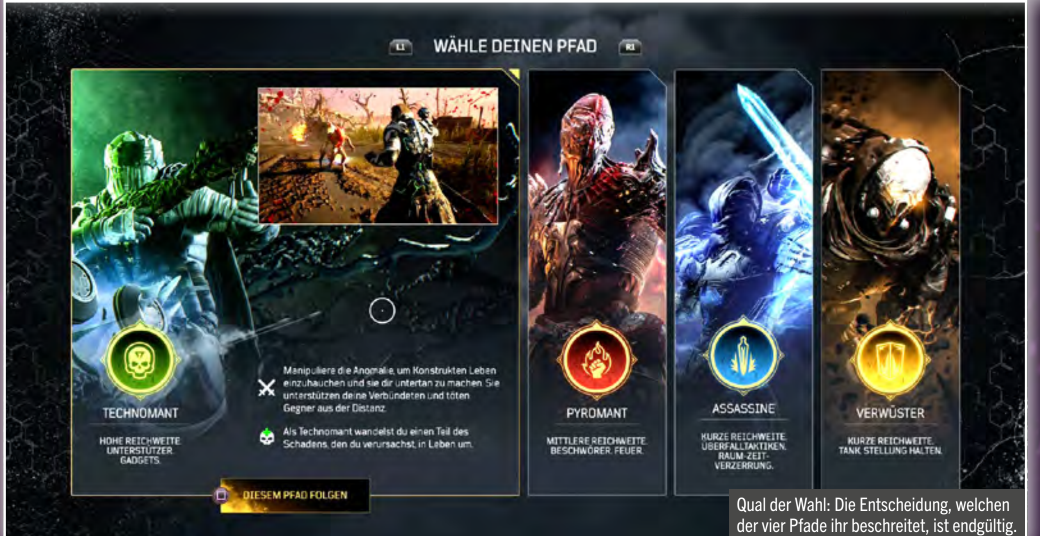

Jede Klasse verfügt über eigene Fähigkeiten. Der Pyromant schießt etwa Feuerwände.



Level Up! Mit jedem Rangaufstieg verbessern sich die Werte eures Charakters.



Im Fähigkeitenbaum stehen pro Klasse über 50 individuelle Skills zur Auswahl.



Qual der Wahl: Die Entscheidung, welchen der vier Pfade ihr beschreitet, ist endgültig.

Cam! Warum das Bild in Outriders so herumwackelt, als leide der Kameramann an einem bösen Fall von Parkinson, bleibt ein echtes Rätsel.

Hirn aus, es wird geballert

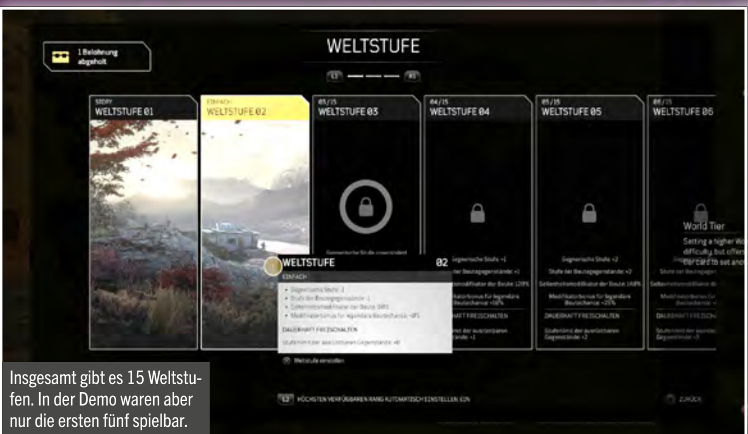
Daher unser Tipp: Ignoriert am besten die Geschichte, die Dialoge und die Lore – die könnt ihr später immer noch im Ingame-Kompendium nachlesen. Schaltet stattdessen lieber das Hirn aus und haltet einfach drauf. Unter der dreckigen Fassade von Outriders versteckt sich nämlich immer noch ein durchaus unterhaltsamer Action-Shooter. Die Entwickler von People Can Fly tischen euch auch hier wieder das Gameplay auf, das Bulletstorm bereits so toll gemacht hat. Die Waffen klingen markig, sie steuern sich gut und sie sorgen für den gewünschten Knalleffekt: Dank Zerstückelungsfeature fliegen hier Blut und Gedärme durch die Gegend, als wären es Kamelle an Karneval. Köpfe platzen, Gegner fallen vom Blitz getroffen zu einem traurigen Häufchen Knochen zusammen oder brutzeln unter Hitze eines Flammenwerfers. Das macht auf eine perfide Art und Weise schon Laune. Zumal dieser Realismus-Verzicht auch in anderen Bereichen durchgezogen wird: Bei Scharfschützengewehren müsst ihr beispielsweise keinen Bullet Drop miteinberechnen oder euren Atem anhalten, wenn ihr auf die Distanz das Fadenkreuz ruhig halten wollt.

Bei so viel Ballerspaß könnte man zeitweise fast vergessen, dass es in Outriders ja auch eine Deckungsfunktion gibt. Die umfasst die meisten Genre-Standard-Funktionen: Ihr könnt mit einer Rolle ausweichen, auf Knopfdruck hinter Objekten Schutz suchen oder zwischen mehreren Deckungen hin und her wechseln. Auch das blinde Feuern ist mit dabei. Einziger Wermutstropfen: Die Bedienung des Cover-Systems ist teils etwas zickig, zudem fühlen sich die Figuren nicht ganz so mobil an wie beispielsweise in einem The Division 2. Ansonsten ist die Steuerung aber vollkommen in Ordnung, sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur. Wer will, kann noch Zielhilfen zuschalten oder das Bedienschema individualisieren.

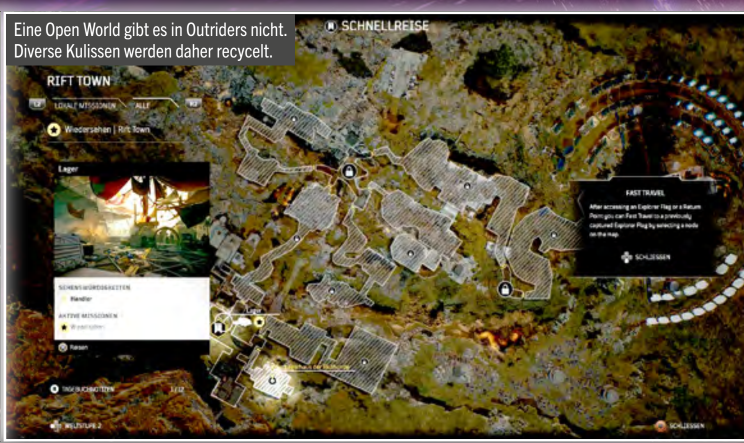
Dies ist mein Stolz, und da ist mein Gewehr!

Im Kampf selbst habt ihr die Wahl aus einer Primär-, einer Sekundär- und einer Handfeuerwaffe. Die fallen in unterschiedliche Gattungen vom Sturmgewehr über Maschinenpistolen bis hin zur Schrotflinte – entsprechend variieren die Werte in Sachen Zielgenauigkeit, Schaden, Magazingröße, Reichweite oder Nachladezeit. Manche Schießprügel sind sogar mit Modifikationen ausgestattet. Dann fügen eure Schüsse etwa Frostschaden zu oder ihr erhaltet beim Nachladen 50 Lebenspunkte für jeden Gegner, den ihr mit dem geleerten Magazin erledigt habt. Das bietet zusätzliche Optionen im Kampf.

Darüber hinaus verfügt Outriders noch über ein Crafting-System, mit dem ihr Waffen verbessern und verändern könnt. Mit



Insgesamt gibt es 15 Weltstufen. In der Demo waren aber nur die ersten fünf spielbar.



Eine Open World gibt es in Outriders nicht. Diverse Kulissen werden daher recycelt.



Der erste Boss Gauss ist ein Veränderter, der sich auf Elektro-Kräfte spezialisiert hat.

Rohstoffen wie Eisen oder Titan, die ihr in der Spielwelt findet, lassen sich die Seltenheitsstufe eines Gegenstandes anheben oder seine Attribute verbessern. Diese Anpassungsoptionen gelten natürlich nicht nur für Waffen, sondern auch für andere Gegenstände: Kopfbedeckungen, Handschuhe und Schuhe sowie Panzerung für Ober- und Unterkörper erhöhen so euren Rüstungswert und damit den Schadenswiderstand. Ein gewisser Rollenspiel-Anteil ist also auch mit dabei – besonders mit Blick auf die Lebensbalken und Schadenszahlen eurer Gegner.

Ich habe die Kraft!

Dazu passen dann auch die sogenannten Anomalie-Kräfte, die ihr eurem Spielercharakter verpassen dürft. Nachdem ihr den in einem rudimentären Editor zusammengebastelt habt, müsst ihr euch zu Spielbeginn für einen von vier Pfaden entscheiden, quasi die Klassen von Outriders. Hier stehen euch der Pyromant, der Assassine, der Verwüster und der Technomant zur Auswahl. Alle haben dabei verschiedene Vor- und Nachteile und eignen sich für unterschiedliche Spielstile. Wir haben uns in der Demo für den Technomant entschieden, der bislang noch nicht spielbar war und quasi die Support-Klasse darstellt: Er unterstützt Mitspieler mit Distanzangriffen und Gadgets, beispielsweise einem Geschütz oder eine Art FLAK-Kanone. Ausrüsten könnt ihr immer nur drei dieser Fähigkeiten, insgesamt stehen aber pro Klasse acht Stück zur Auswahl, die ihr mit fortschreitendem Rang freischaltet.

Mit Level-Ups steigert ihr nebenher auch noch eure maximale Gesundheit und schaltet Klassenpunkte frei, die ihr in einen weit verzweigten Skilltree investieren dürft. So könnt ihr euren Charakter in verschiedene Richtungen spezialisieren. Als Technomant habt ihr etwa die Spezialisierungen Pesthauch, Tech-Schamane oder Zerstörer zur Auswahl, die sich jeweils auf die Erhöhung von Waffenschaden, Anomalie-Kraft oder Lebenspunkten konzentrieren. Seid ihr mit eurer Ausrichtung nicht zufrieden, habt ihr jederzeit die Möglichkeit, eure ausgegebenen Skillpunkte zurückzusetzen. Außerdem erlaubt euch das Spiel, bis zu sechs verschiedene Charaktere zu erstellen, um frei mit verschiedensten Kombinationen zu experimentieren.

Game as no Service

Auch in Sachen Spielerfahrung bietet Outriders jede Menge Entscheidungsfreiheit: Per simplem Drop-in-Drop-Out-Prinzip könnt ihr euch mit bis zu zwei anderen Spielern im Koop zusammentun, wobei das Spiel Anzahl und Stärke der Gegner immer mit skaliert. Der Host darf zudem den Schwierigkeitsgrad für die Session frei festlegen, indem es sich für eine von 15 Weltstufen entscheidet. Je höher die Stufe, desto härter der feindliche Widerstand, desto wertvoller aber auch der Loot. So sollt ihr auch nach Ende der Story motiviert werden, bereits bekannte Missionen für bessere Belohnungen nochmal zu spielen. Neue Post-Launch-Inhalte wird es in Outriders nämlich nicht geben, in Ermangelung eines Game-as-a-Service-Modells. „Unser Plan war ein Spiel, das einen Anfang und ein Ende hat", erklärten die Entwickler. „Ein Live-Modell hätte bedeutet, den Content in mehrere Teile aufzuspalten. Das wollten wir nicht." Heißt: keine Events, oder Season-Pässe, im Umkehrschluss aber eben auch nur eine endliche Anzahl an Missionen und Schauplätzen.

Outriders hat keine Open World, sondern besteht aus mehreren größeren Arealen, die per Schnellreise miteinander verbunden sind – Ladezeiten inklusive. Wenn ihr im Rahmen einer Nebenmission zum fünften Mal durch dasselbe Trümmerfeld lauft, könnte das also ziemlich schnell eintönig werden. Bereits in der Demo merkten wir kleine Abnutzungserscheinungen: Die Welt wirkte teils leblos und langweilig. Abgesehen von einem Bossfight gab es zudem nur menschliche Gegner. Hier hätten wir uns etwas mehr Varianz gewünscht. Vielleicht kommt diese ja im späteren Spielverlauf. Die kurze Sequenz am Ende des Test-Abschnitts teasert ja bereits außerirdische Monster und Biome an. Was uns in Outriders tatsächlich noch alles erwartet, werden wir aber wohl erst zum Release am 01. April erfahren. Dann erscheint der Titel zeitgleich für PC, PS4 und PS5 sowie Xbox One und Series X. Vom Start weg wird Crossplay zwischen den verschiedenen Plattformen unterstützt, der Spielfortschritt aus der Demo wird zudem ins fertige Spiel übernommen. ❑

DAVID MEINT



„Hier liegen Licht und Schatten sehr nah beieinander."

Fangen wir mal mit dem Positiven an: Outriders spielt sich auf jeden Fall sehr spaßig. Das Gunplay haben die Macher von People Can Fly sehr befriedigend umgesetzt, auch das Klassensystem mit seinen individuellen Fähigkeiten hat mir gut gefallen. Zusammen mit ein paar Freunden lassen sich hier bestimmt ein paar nette Stunden Koop-Action erleben. Abseits der Ballerei wird's dann allerdings etwas schwieriger. Gut, über die lahme Geschichte kann man hinwegsehen. Die spielt in einem Loot-Shooter ja ohnehin nur eine untergeordnete Rolle. Aber das bis dato eher eintönige Welt- und Gegnerdesign, die mäßige Präsentation und die diversen technischen Macken lassen sich nur schwer ignorieren. Hier hat die etablierte Konkurrenz, deutlich die Nase vorn. Und kosten dabei sogar noch weniger!

Genre: Sportspiel / Action
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2021

Roller Champions

Rocket League auf Inline-Skates – das ist das Konzept von Roller Champions. Ob das in der Praxis funktioniert, haben wir für euch mal ausführlich ausprobiert.

Von: David Benke

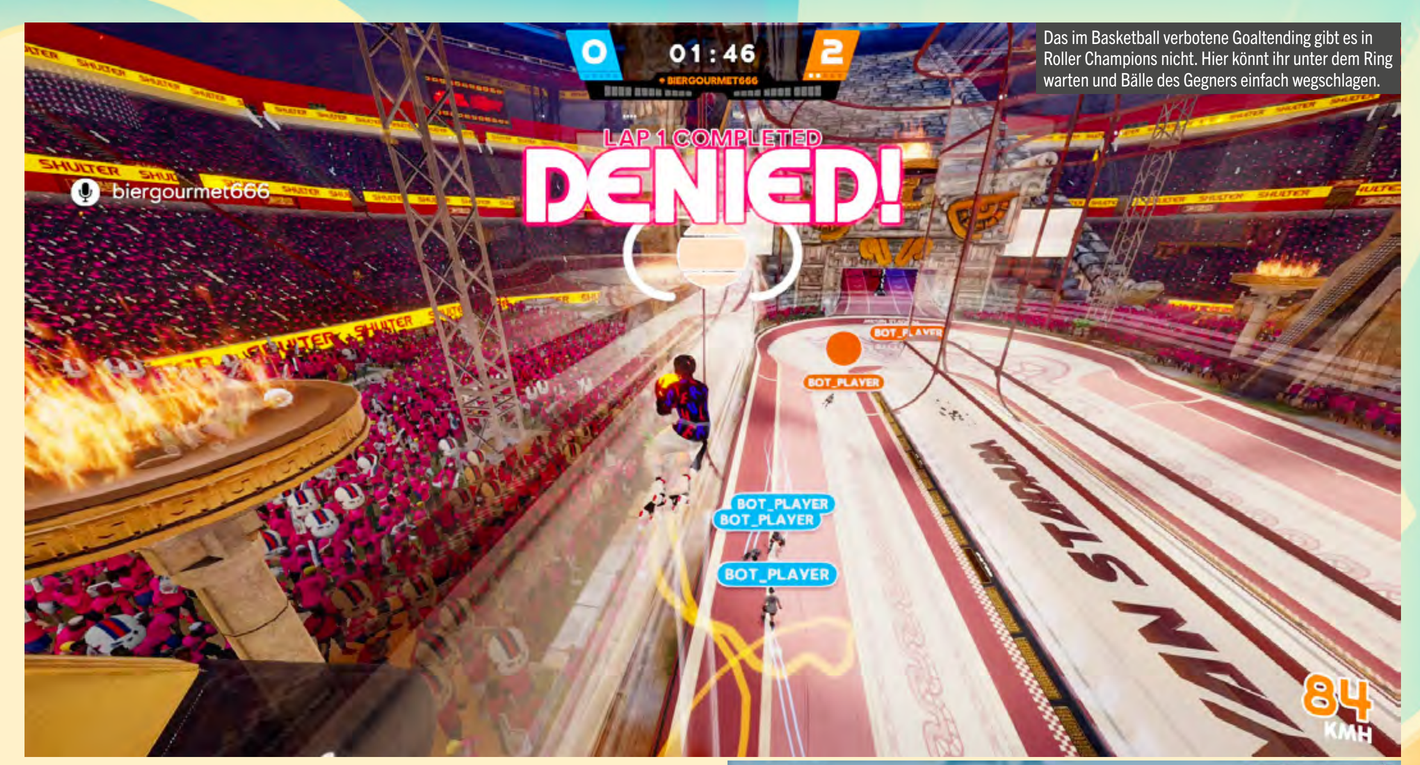
Sport-Simulationen gibt es wie Sand am Meer: Ob nun Fußball, Tennis oder Golf – über alle Disziplinen hinweg geben sich Entwickler und Publisher enorme Mühe, das Erlebnis vom echten Spielfeld möglichst authentisch auf das virtuelle Pendant zu übertragen. Was es hingegen deutlich seltener gibt, sind ausgefallene Versuche, das Sport-Genre mal mit neuen Vertretern zu bereichern. Gut, wir haben Rocket League, Laser League oder Blood Bowl. Gemessen an der Masse an Möglichkeiten, die das Medium Videospiele hergibt, ist das allerdings noch immer etwas mager. Warum haben so wenige Leute den Mumm, mal fernab der Regeln der Physik ihre Fantasie schweifen zu lassen?

Zumindest Ubisoft versucht sich nun einmal an diesem Vorhaben und lässt mit Roller Champions ein wilden Funsport-Mix auf uns los, der Elemente von Basketball und Roller Derby in ein knallbuntes Comic-Universum à la Fortnite und Co. versetzt. Erscheinen soll der Spaß noch 2021 für PC und Old-Gen-Konsolen – Cros-



Punkten in Roller Champions ist simpel: Je länger ihr die Werfen-Taste gedrückt haltet, desto kräftiger pfeffert euer Charakter den Ball durch die Arena.

Mit Kniebeugen zum Sieg: Wenn ihr ordentlich Fahrt aufnehmen wollt, müsst ihr auf abfälligem Gelände (wie etwa den Arenawänden) in die Hocke gehen.



Das im Basketball verbotene Goaltending gibt es in Roller Champions nicht. Hier könnt ihr unter dem Ring warten und Bälle des Gegners einfach wegschlagen.

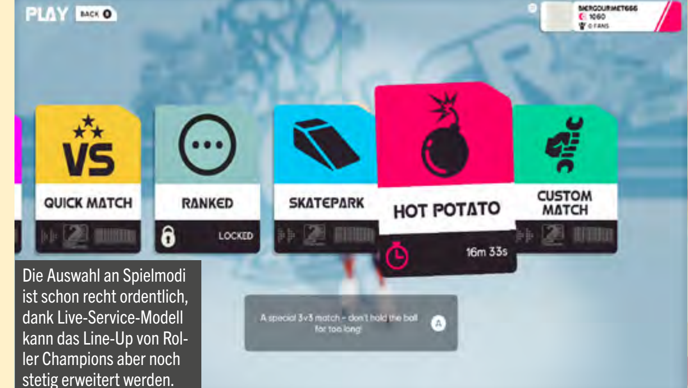
splay inklusive, sodass sich hoffentlich eine entsprechend große Playerbase entwickeln sollte. Im Rahmen der Closed Beta konnten auch wir schon vorab unsere Inline-Skates umschnallen und uns ins Getümmel stürzen. Aber hatten wir dabei auch wirklich Spaß?

Das Runde muss ins Runde?

Die Grundidee von Roller Champions klingt erstmal simpel: Zwei Dreierteams auf Rollschuhen skaten durch eine Arena und müssen einen Ball durch einen an der Wand befestigten Ring werfen. So weit, so unspektakulär. Spannend wird es erst durch das außergewöhnliche Drumherum: Der ovale Track, auf dem ihr unterwegs seid, wird nämlich rechts und links von hohen Wänden umschlossen. Ihr rast also quasi durch eine riesige, durchgängige Halfpipe. Und besagter Ring, den es zu treffen gilt, öffnet sich auch erst dann, wenn ihr vorher eine komplette Runde durch die Manege gedreht habt, ohne dass euer Team dabei den Ball verliert. Hängt ihr eine zweite Runde dran, bekommt ihr drei Zähler statt nur einem. Für drei Runden gibt es sogar fünf Punkte, mit denen sich das Spiel direkt gewinnen lässt. Zudem läuft die ganze Zeit ein Timer von sieben Minuten mit. Ist dieser bei null angelangt, siegt das Team, das mehr Punkte hat.

Aus dieser Ausgangslage entwickelt sich ein nettes Risk-Reward-Spielchen: Fahrt ihr direkt drei Runden, um dem Gegner schnell ein Ende zu bereiten, riskiert dabei aber, den Ball und damit jeglichen Fortschritt zu verlieren? Oder macht ihr lieber kleine Schritte und gebt euch mit dem einen sicheren Punkt zufrieden? In Roller Champions gilt es, das stets genau abzuwägen.

Der grundlegende Gameplay-Loop aus Werfen, Passen, Tackeln und Ausweichen gestaltet sich dabei recht simpel und geht flott in Fleisch und Blut über. Das gilt besonders auf dem Controller (die Beta spielten wir auf dem PC), wo ihr auf Knopfdruck auch noch zwischen freier Kamera und Ballkamera wechseln könnt. Nur beim Thema „Tempo aufnehmen“ braucht es ein wenig Eingewöhnungszeit. Das erarbeitet ihr euch nämlich, indem ihr ein Gefälle (also beispielsweise die Arenawand) hinunterrast und dabei in die Knie geht. So legt ihr einen ordentlichen Zahn zu und zieht euren Gegnern davon – zumindest für kurze Zeit. Einen dauerhaften Geschwindigkeitsboost, etwa in Form von Sprints oder gar Raketenantrieb an euren Rollerblades, gibt es nicht. Dadurch fühlt sich Roller Champions teils leider etwas langsam an.



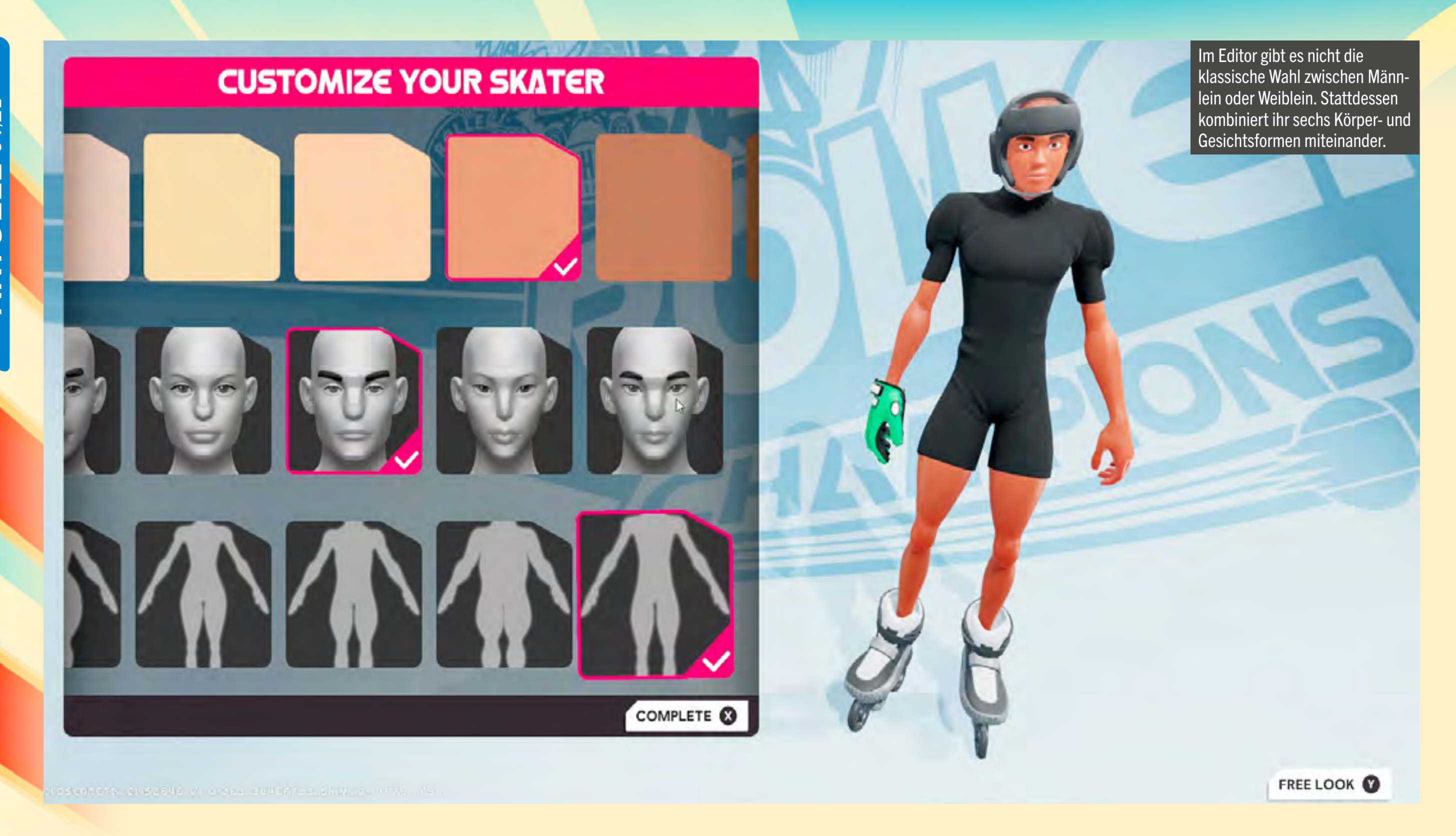
Die Auswahl an Spielmodi ist schon recht ordentlich, dank Live-Service-Modell kann das Line-Up von Roller Champions aber noch stetig erweitert werden.



Für das Gewinnen der Mini-Wettkämpfe winken euch diverse Belohnungen. Ihr gewinnt beispielsweise Fans dazu, das XP-Equivalent von Roller Champions.



Im Skatepark könnt ihr euch mit bis zu fünf anderen Spielern messen, eure Tricks und Würfe trainieren oder an kleinen Challenges teilnehmen.



Im Editor gibt es nicht die klassische Wahl zwischen Männlein oder Weiblein. Stattdessen kombiniert ihr sechs Körper- und Gesichtsformen miteinander.

Der Trendsport der Zukunft?
Daneben erwarten euch auch noch ein paar andere „fortgeschrittene“ Taktiken: Ihr könnt euch etwa auf Knopfdruck bei einem eurer Mitspieler einhaken und dann von ihm abstoßen, um zusätzlich Schwung aufzunehmen. Oder ihr springt von seinem Rücken ab, um einen Ball aus der Luft zu pflücken. Insgesamt ist die Absprache mit euren Teammitgliedern essenziell. Bieten sich eure Partner als Anspielstationen an? Fungieren sie als Bulldozer, um aggressive Gegenspieler aus dem Weg zu räumen? Oder stellt ihr gar einen Skater ab, der sich allein darauf konzentriert, unter dem Ring zu warten und Würfe des Gegners abzuwehren?

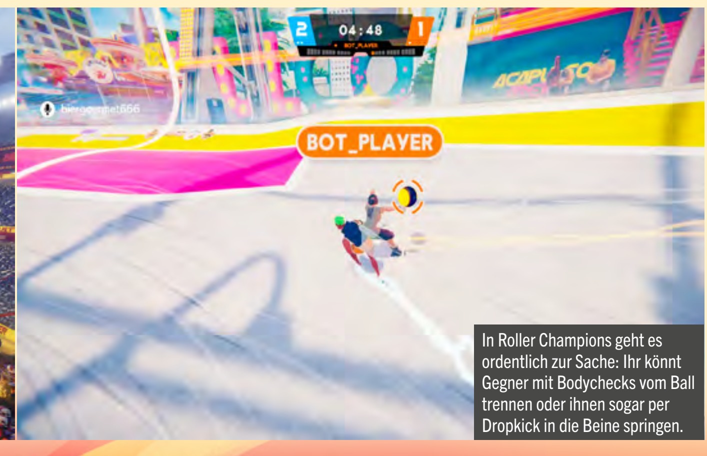
Die Frage bei alledem ist, wie motivierend dieses Zusammenspiel auf Dauer bleibt. Das Aktionsrepertoire von Roller Champions ist eher begrenzt, ein ewiger Loop aus den Ball bekommen, den Ball verlieren, den Ball jagen und den Ball haben. Im Vergleich zu Rocket League etwa gibt es keine Techniken wie Booster und Sprünge, deren perfekter Einsatz Anfänger von echten Profis unterscheidet. Ob der Titel auch noch Spaß macht, wenn es nichts Neues mehr dazuzulernen gibt, muss sich erst noch zeigen.

Ein Hauch von Geisterspiel
Immerhin in Sachen Spielmodi gibt es Abwechslung: Neben Spontanspielen und Ranked Matches erwartet euch auch ein Überraschungsmodus, der von Zeit zu Zeit wechselt. Während unserer Beta war das etwa die Spielvariante „Heiße Kartoffel“, in der ihr den Ball nur eine gewisse Zeit lang in der Hand behalten durftet. Dazu gesellen sich noch Custom Matches, in denen ihr wahlweise gegen Bots oder eure Freunde antreten könnt. Die dortigen Einstellungsmöglichkeiten waren zumindest in unserer Testversion aber noch recht begrenzt. Es ließen sich weder die Fähigkeitsstufe der Computergegner noch individuelle Spielregeln festlegen, was schade ist.

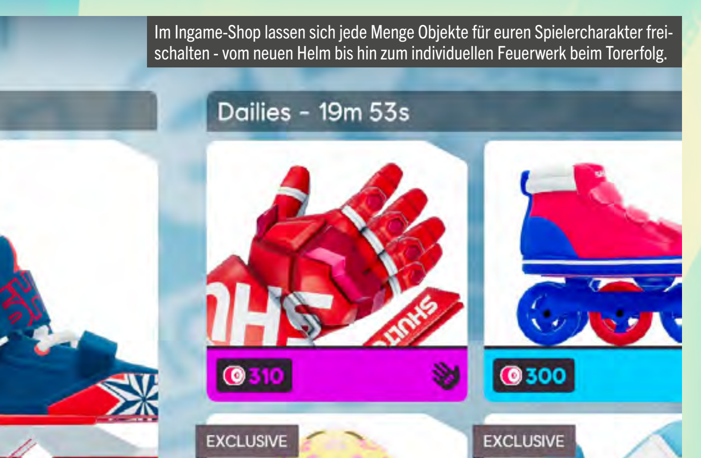
Wer etwas mehr Freiheit sucht, ist daher wohl im Skatepark besser aufgehoben. Der ist eine Art Social Hub, vergleichbar mit dem Park aus NBA 2K. Bis zu sechs Spieler können sich hier zwanglos auf einer Map treffen, Skills trainieren oder sich in gelegentlichen Mini-Wettkämpfen messen. Wer innerhalb eines Zeitlimits beispielsweise die meisten Treffer erzielt oder die längste Strecke mit seinen Blades zurücklegt, darf sich über Fans und andere Belohnungen freuen.

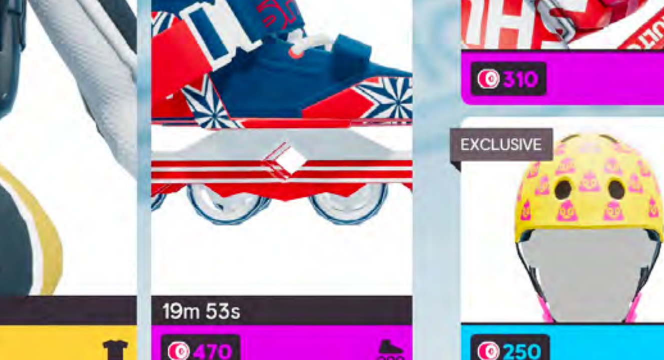
Apropos Fans: Die stellen quasi das XP-Pendant von Roller Champions dar, das ihr auch für abgeschlossene reguläre Spiele bekommt. So steigt ihr im saisonalen Roller Pass auf und schaltet stetig neue Inhalte frei – die „Wheels“ genannten Ingame-Credits, kosmetische Items und dergleichen. Gleichzeitig sind Fans aber auch wortwörtlich Fans. Sie sitzen während eurer Spiele in den Rängen und machen ordentlich Stimmung. Je besser ihr spielt, desto besser die Atmosphäre, so die Theorie. Leider führt diese Idee aber auch dazu, dass die drei verfügbaren Arenen Acapulco, Mexiko und Chichenitza gerade zu Beginn noch etwas leblos wirken. Kein Jubel, kein Beifall, da will nur wenig Spaß aufkommen. Auch sonst wurde bei den Stadien Potenzial liegengelassen. Die unterscheiden sich nämlich lediglich in Stil und Größe, der Aufbau bleibt stets gleich. Dass Ubisoft hier nicht noch ein paar verrückte Ideen eingebaut hat – Rails, eine 8-Form statt eines Ovals, mehrere Ringe,


Verschenktes Potenzial: Die bisher spielbaren drei Arenen waren vom Aufbau her exakt gleich. Das sorgt nicht gerade für spielerische Abwechslung.



In Roller Champions geht es ordentlich zur Sache: Ihr könnt Gegner mit Bodychecks vom Ball trennen oder ihnen sogar per Dropkick in die Beine springen.





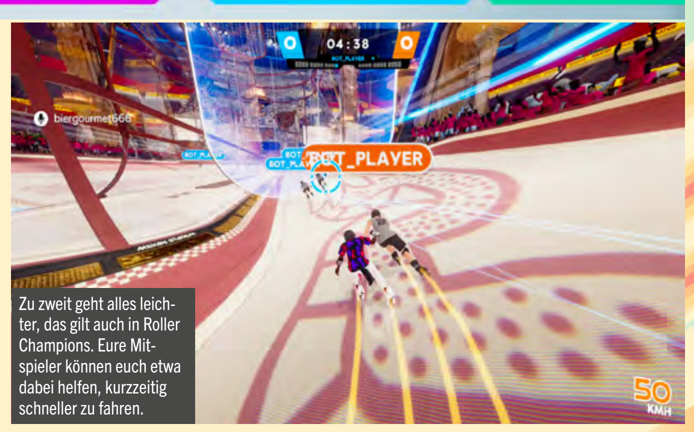
Im Ingame-Shop lassen sich jede Menge Objekte für euren Spielercharakter freischalten - vom neuen Helm bis hin zum individuellen Feuerwerk beim Torerfolg.

Bälle oder Power-Ups – wirkt wie eine verpasste Chance, oder zumindest, dass hier in Zukunft noch deutlich mehr kommen muss.

Auch sonst merkt man dem Spiel an, dass die Entwickler noch eine Portion Arbeit vor sich haben. Gerade bei Stürzen und Zusammenstößen waren uns die Soundeffekte noch nicht markig genug. Da fehlte der letzte Bums, ebenso wie beim Ingame-Soundtrack. Auch nervig: Replays lassen sich nicht überspringen, was in Zukunft für Frust und Ärger sorgen könnte. Außerdem versuchen sich Bot-Mitspieler immer an einem Abschluss, sobald sich die erstbeste Möglichkeit ergibt. Taktisches Abwarten oder das Spielen auf drei beziehungsweise fünf Punkte ist so fast unmöglich.

Auch F2P hat seinen Preis

Zu viel meckern wollen wir dann aber auch nicht. Denn zum einen haben die Macher – Live-Service sei dank – ja noch die Möglichkeit, bis zum Release (und darüber hinaus) weitere Inhalte hinzuzufügen. Und zum anderen ist Roller Champions nach wie vor vollkommen kostenlos! Als Free2Play-Titel finanziert sich das Spiel allein durch den Verkauf von Ingame-Währung, die ihr für allerlei kosmetische Gegenstände ausgeben könnt. Seien es nun Klamotten, Rufzeichen oder schickes Feuerwerk beim Erzielen eines Treffers – euer Charakter, der sich mittels eines rudimentären Editors aus sechs Körper- und sechs Gesichtsformen zusammenbasteln lässt, kann so ganz individuell aufgepeppt werden. Das ist angesichts der anfangs doch recht generischen Figuren auch dringend nötig. Alternativ lassen sich alle Inhalte aber auch über eigens verdiente Credits oder mit Sponsoren-Verträgen freischalten, in deren Rahmen ihr bestimmte Ziele erfüllen müsst. Es bleibt abzuwarten, wie nervig und bewusst zeitintensiv diese Elemente ausfallen, um die Spieler doch noch zu Ingame-Käufen zu verlocken. Die genauen Preise für etwaige Ingame-Käufe konnten wir während der Beta leider noch nicht nachvollziehen. In der Testphase stand der Store nämlich noch nicht zur Verfügung. Auch über andere Bezahl-Inhalte, etwa die im Hauptmenü erwähnten Lootbälle oder eine mögliche Premium-Version des Roller Passes, können wir bis dato nur spekulieren.



Zu zweit geht alles leichter, das gilt auch in Roller Champions. Eure Mitspieler können euch etwa dabei helfen, kurzzeitig schneller zu fahren.

Das könnte auch daran liegen, dass jegliche im Rahmen des Beta-Tests freigespielten Inhalte nicht in die finale Version übernommen werden. Ihr verliert also gesammelte Wheels, Fans und Outfits. Zum Release beginnen alle gleichermaßen bei null. Nun, fast. Wer in der Beta am Feinschliff mitgeholfen hat, darf sich immerhin über ein paar digitale Goodies freuen. Spieler bekommen ein Live-Tester-Outfit und den individuellen Titel „The Assisstant" – eine nette Geste, die spielerisch aber keinen Unterschied machen wird. ❑

Für Sponsoren müsst ihr kleine Aufgaben erledigen. Im Gegenzug winken dafür Ingame-Credits und einzigartige kosmetische Items als Belohnung.

DAVID MEINT



„Ein kleiner Spaß für Zwischendurch. Ob's für mehr reicht, muss sich zeigen."

Eigentlich bin ich ja ein Fan von Sportspielen jeglicher Art. Sei es nun NBA 2K, Madden NFL oder FIFA – solange man mir einen Ball in die Hand gibt, mit dem ich ein wenig in der Gegend rumbolzen kann, bin ich glücklich. Roller Champions wollte während meiner ersten Stunden im Rahmen der Closed Beta aber irgendwie noch nicht endgültig zünden. Vielleicht war es die fehlende spielerische Tiefe, vielleicht der generische Comic-Look, den man so schon bei dutzenden anderen Spielen gesehen hat. Der Funke ist noch nicht übergesprungen. Versteht mich nicht falsch: Roller Champions macht dennoch Spaß und wird zum Release definitiv seine Zielgruppe finden. Auch ich werde gerne nochmal reinschauen – alleine schon, weil es ja nix kostet. Nach aktuellem Stand kann ich mir aber nicht vorstellen, dass mich das Spiel so lange bei der Stange halten wird wie andere Genrevertreter.

Knockout City



Die Optik mag an populäre Multiplayer-Shooter wie Valorant erinnern, doch in Knockout City fliegen euch statt Kugeln Völkerbälle um die Ohren.

Von: Christian Fußy

Genre: Action / Sportspiel
Entwickler: Velan Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. Mai 2021

Passend zur Ankündigung des Third-Person-Multiplayer-Actionspiels Knockout City wurden wir von EA zu einem digitalen Preview-Event eingeladen. Dabei wurde uns das Spiel aus dem Hause Velan Studios nicht nur ausführlich vorgestellt, wir hatten ebenso die Chance, uns selbst in die wilden Völkerballschlachten zu stürzen und den Entwicklern ein paar Fragen zu stellen.

Bei Knockout City handelt es sich um ein Third-Person-Online-Actionspiel, bei dem sich die cartoonigen Figuren mit Völkerbällen abwerfen. Statt wie bei der vor allem im Schulsport beliebten Sportart nur auf das eigene Feld beschränkt zu sein, lockt in Knockout City eine ganze Stadt als Schauplatz. Insgesamt gibt es fünf Maps, in denen man sich frei bewegen und dem Gegenüber die Bälle um die Ohren hauen kann. Wo die Bälle auf der Spielkarte auftauchen, ist fest vorgesehen. An diesen Orten werden sie auch nachgeliefert, sollte einer vom Rand der Karte fallen oder zerstört werden.

Games without Frontiers

Knockout City erscheint gleichzeitig am 21. Mai 2021 für Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch und PC und sowie auf den aktuellen Microsoft- und Sony-Konsolen (Xbox Series X|S und Playstation 5). Via Crossplay könnt ihr von jedem System aus an ein und demselben Spiel teilnehmen. Solltet ihr mehrere Versionen von Knockout City besitzen, könnt ihr auch euer Spielerprofil auf allen Endgeräten nutzen.

Die PC-Version kann mit Maus und Tastatur sowie Controller bedient werden. Die Tastenbezeichnungen richten sich nach dem jeweiligen Gerät. Spielt ihr beispielsweise mit einem Playstation oder Switch-Controller, werden die angezeigten Button-Prompts dem Controller-Layout angepasst.

Ducken, Deckeln, Dribbeln, Dotzen und Ducken

Einen Ball werft ihr mit dem rechten Trigger bzw. der linken Maustaste. Je länger die Taste gedrückt bleibt, desto mehr Wucht legt ihr in eurem Schuss. Zielen müsst ihr nicht manuell, es wird stets automatisch der nächstgelegene Gegner anvisiert. Mit E und Q bzw. X und Y (oder dem jeweiligen Äquivalent) gebt ihr dem Ball einen bestimmten Drall mit.

Mit dem linken Trigger oder der rechten Maustaste nehmt ihr hingegen kurzzeitig eine Fang-Position ein, mit der ihr den Wurf des Gegners nicht nur abwehren, sondern direkt wieder gegen ihn verwenden könnt. Bei jedem erfolgreichen Fang bekommt der Ball automatisch mehr Geschwindigkeit und wird somit schwerer zu erhaschen. Aus welcher Richtung ein Geschoss auf euch zufliegt, kann man gut mithilfe farbiger Markierungen am Bildschirmrand vorhersehen.

Ihr könnt exakt einmal von einem regulären Ball erwischt werden, ohne auszuscheiden. Beim zweiten Mal gibt es einen Knockout mit anschließendem, leicht verzögerten Respawn. Mit Spezialbällen und anderen Tricks wie einem Rempler, der auch zum schnellen Wegducken und zur Ballabwehr genutzt werden kann, könnt ihr Gegner noch schneller ausschalten, indem ihr sie beispielsweise von der Karte stoßt und somit einen sofortigen Knockout herbeiführt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, selbst zum Ball und in den Händen eines Mitspielers zum ultimativen Wurfgerät zu werden, das bei voller Aufladung gleich mehrere Gegner auf einmal ausknockt.

Die verschiedenen Aktionen und ihre Einsatzmöglichkeiten im Kopf zu behalten, um im richtigen Moment darauf zurückgreifen zu können, kann anfangs ein bisschen überfordernd sein. Sie zu meistern ist jedoch vor allem in der Defensive essenziell, um nicht als Kanonenfutter zu enden.



Beim Fangen ist Timing gefragt. Wer zu früh auf den Knopf drückt, ist gegnerischen Angriffen danach schutzlos ausgeliefert.

Geballter Spaß in drei Spieltypen

Die drei Spielmodi, die wir bereits einen Abend lang ausprobieren durften und die auch in der geschlossenen öffentlichen Beta am 21. Februar 2021 enthalten waren, sind 3 vs. 3 Team KO, 3 vs. 3 Diamond Dash und 4 vs. 4 Ball up Brawl. Neben dem für ein gelegentliches schnelles Spiel geeigneten Streetplay-Modus und einem Wettkampfmodus mit verschiedenen Rängen wird es auch die Option geben, private Spiele zu starten. Ein Offline-Modus ist weder vorhanden noch geplant – zumindest zum aktuellen Zeitpunkt.

Im Team KO Modus tretet ihr in zwei Gruppen, Rot und Blau, gegeneinander an. Für jeden erzielten Knockout gibt es einen Punkt für eurer Team. Das Team, das zuerst 10 Punkte erreicht hat, gewinnt die Runde. Kann ein Team zwei Runden für sich entscheiden, wird es für siegreich erklärt und das Match ist vorbei. Auf jeder Map befinden sich neben den normalen Bällen auch noch Spezialbälle von genau einer Sorte, die zu Beginn des Matches zufällig bestimmt wird. Darunter Käfig-Bälle, mit denen getroffene Figuren zu Bällen zusammengequetscht werden und ihr sie ohne Probleme von der Karte schmeißen könnt, verschiedene Bomben-Bälle, die nach einem abgelaufenen Countdown oder bei Berührung explodieren und Mond-Bälle, die euch höher springen und Gegner bei einem Treffer von der Weltkarte katapultieren lassen. Ins-

Wer von der Karte fliegt, verliert sofort beide Lebenspunkte und spendiert dem Gegner auch ohne dessen Einwirken einen Punkt.

Ihr könnt Bälle frontal, in hohem Bogen oder mit einem seitlichen Spin auf Gegner werfen. So könnt ihr auch Gegner treffen, die sich hinter Ecken befinden.

gesamt soll es sechs verschiedene Balltypen geben.

Marginale Veränderungen an diesem Spielprinzip gibt es im Diamond Dash Modus. Hier lassen ausgeknockte Gegner Diamanten fallen, die es einzusammeln gilt, um zusätzliche Punkte zu gewinnen. Geht eine Kameradin neben euch zu Boden, könnt ihr die Diamanten schnell aufklauben, um Schlimmeres zu verhindern. Fällt eine Spielfigur allerdings von der Weltkarte, werden dem gegnerischen Team automatisch die vollen Punkte zugeschrieben. Es gilt, 30 Diamanten zu verdienen, um eine Runde zu gewinnen.

Die letzte und konzeptionell unterschiedlichste Spielvariante ist dann der Ball up Brawl. In diesem Modus spawnen nämlich keine Spielbälle, weshalb ihr im Team darauf angewiesen seid, einander zu werfen oder in Ball-Form geworfen zu werden. Ihr seid also gezwungen, euer Schicksal buchstäblich in die Hände eurer Teammitglieder zu legen. Das fördert nicht nur Teamwork, sondern auch Chaos und sorgte zumindest in den rund fünf Stunden, die wir mit dem Spiel verbrachten, für die meiste Unterhaltung.

It's a Knockout

Das simple Spielprinzip ist motivierend und einem Gegner den Ball auf die Schnauze zu knallen, fühlt sich einfach jedes Mal befriedigend an. Dennoch gibt es auch ein paar Kritikpunkte, die wir bei unserer Spielsession vermerkt haben.



Ihr könnt eure Spielfigur in 17 Slots mit Anpassungen ausstatten. Darunter Handschuhe, Frisuren und Posen für Sieg und Niederlage.

So gibt es an der grafischen Qualität zwar wenig zu beanstanden, der leicht cartoonige Look, den derzeit fast jedes Online-Spiel von Apex Legends bis Valorant zu haben scheint, ist allerdings auf Dauer doch recht eintönig. Zumal die namensgebende Stadt in der Kreativität ihrer Architektur Welten hinter anderen Fantasie-Städten wie Gotham City oder der offensichtlich als Inspirationsquelle genutzten Grind City aus Jet Set Radio zurückbleibt.

Neben ästhetischen Beanstandungen gibt es auch am Gameplay ein paar kleinere Macken. So fällt es vor allem mit einem größeren Monitor extrem schwer, die Indikatoren an den Seiten des Bildschirms im Auge zu behalten, die einen vor nahenden Bällen warnen, während man sich auf das Spielgeschehen in der Mitte konzentriert. Weil solide Defensivarbeit ohnehin schon der anspruchsvollste Teil des Spiels ist, ist es absolut notwendig, dass die Hilfen auch als solche genutzt werden können.

Auch der Radius des Superangriffs, der immer dann ausgeführt werden kann, wenn jemand einen Schuss mit einem menschlichen Ball komplett aufgeladen hat, ist durch die minimalistischen Anzeigen nur schwer zu erkennen. Hier sollte sich Velan Studios vielleicht noch weitere Darstellungs-Optionen überlegen.

In der Beta seid ihr zu dritt oder zu viert im Team unterwegs. Im fertigen Spiel soll es auch einen Jeder-gegen-Jeden-Modus geben.

In unserer Spielsession monierten außerdem viele Stimmen im Chat das Fehlen einer Statistik-Anzeige im Spiel. So ist erst am Ende eines Matches und nur für die jeweilige Person ersichtlich, wie viele Knockouts sie verteilt hat. Wir fanden diesen Ansatz eigentlich sehr erfrischend und förderlich für den Spielspaß, gehen jedoch davon aus, dass Velan hier bald Abhilfe für die statistikhungrige Zockerschaft schaffen wird. Zumindest können wir uns nicht vorstellen, dass der Wettkampfmodus ohne diese Option an den Start gehen wird.

Dressing up in costumes, playing silly games

Dadurch, dass der Gameplay-Fokus auf Timing statt auf Zielsicherheit liegt, dürften Gelegenheitsspieler und Multiplayer-Neulinge weniger überfordert mit den Abläufen eines Matches sein als das beispielsweise bei einem Overwatch oder Counter-Strike der Fall sein dürfte. Allerdings ist Knockout City trotzdem ein Skill-basiertes Spiel, das beherrscht und optimiert werden will. Nur, wer zusammenarbeitet, sich koordiniert und Situationen richtig einschätzen kann, hat am Ende Erfolg. Bereits in der kurzen Zeit, die wir mit dem Spiel verbrachten, hingen Sieg und Niederlage häufig davon ab, welches Team bestimmte Mechaniken verinnerlicht hatte und welches nicht. So ist es essenziell, sich mit dem Zeitfenster genauestens vertraut zu machen, in dem ein Ball bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten gefangen werden kann. Außerdem hilft es natürlich, sich mit dem Layout der verschiedenen Maps und den dort möglichen Spielzügen vertraut zu machen, weshalb wohl nur Leute, die wirklich regelmäßig zocken im Wettkampfmodus hohe Ränge erreichen werden.

Neben diesen gibt es in Knockout City zudem ein Leveling-System sowie verschiedene tägliche und wöchentliche Challenges, mit deren Abschluss die Ingame Währung „Holobux“ verdient wird. Mit dieser können dann Kostüme, Frisuren, Accessoires und Gesten für eure Spielfiguren freigeschaltet werden. Die Holobux, die es auch für echtes Geld im Item-Shop zu kaufen geben wird, sollen die einzige Währung im Spiel sein und auch auf Wunsch ausschließlich durch das Spielen zusammengetragen werden können. Alle freischaltbaren Objekte seien laut den Entwicklern nur kosmetisch und hätten keinen Einfluss auf Stats oder Gameplay. Außerdem soll die Vollversion von Knockout City, die 19,99 US-Dollar bzw. Euro kosten wird, bereits zahlreiche Möglichkeiten zur Individualisierung enthalten, ohne dass dafür zusätzliches Geld, ob virtuell oder echt, investiert werden müsse. So könnt ihr beispielsweise eine Crew mit bis zu 32 Personen gründen und für diese einen einheitlichen visuellen Stil festlegen, der zwar von den einzelnen Mitgliedern angepasst werden kann, sich jedoch genug ähnelt, um eine Zugehörigkeit zu zeigen.

Auf unsere explizite Nachfrage, ob es Lootboxen im Spiel geben wird, antwortete Velan-CEO Karthik Bala mit einem entschiedenen „Nein“ und versprach, dass es auch in Zukunft keine solchen Mechaniken in Knockdown City geben wird. Auch ein Battle Pass ist bisher nicht geplant. Dennoch wäre es schwachsinnig zu denken, dass sich Velan noch keine Gedanken über eine langfristige Monetarisierung gemacht hat. Ansonsten wäre der Plan, das Spiel nach Launch über einen bisher unbegrenzten Zeitraum ständig weiter mit neuen Inhalten zu beliefern, ja auch zu altruistisch für einen großen Publisher wie EA. Man kann also damit rechnen, dass es im Item-Store mehr Gegenstände zu kaufen geben wird, als man sie jemals auf kostenlosem Wege freispielen kann. Nach Launch soll im Abstand von neun Wochen regelmäßig neuer Content nachgeliefert werden. Diese neun Wochen bezeichnet der Entwickler als eine Season.

Die neuen Spielvarianten und Bälle, die diese Seasons mit sich bringen, müssen nicht extra bezahlt werden. Daneben soll es aber auch Events geben, die sich möglicherweise hinter einer Paywall verbergen. Alles deutet darauf hin, dass EA und Velan darauf abzielen, Knockout City zu einem Service-Game zu machen, das von der E-Sports-Szene angenommen und den Unternehmen für längere Zeit Geld in die Kassen spülen wird. ❑

CHRISTIAN MEINT



„Verbindet ähnlich wie Rocket League Ballsport mit extremen Elementen.“

Was für das eine Spiel Autos und Donnerkuppel-artige Arenen sind, ist für das andere eine bespielbare Stadt und die Möglichkeit, statt mit Völkerbällen mit Bomben und Käfigen zu schmeißen. Spaß macht das zwar schon jetzt, um das Spiel nachhaltig zum Dauerbrenner zu machen, muss Velan Studios das Gameplay aber noch stark verfeinern. Ob der Entwickler den Titel in Zukunft eher für Hardcorespieler optimiert und damit mögliche E-Sport-Ambitionen erfüllen kann, oder das unbeschwerte Spielgefühl Knockout City auch nach dem Launch erhalten bleibt, wird sich frühestens am 21. Mai 2021 sagen lassen. Dann erscheint Knockout City auf Steam, Origin und Konsolen.

Evil Genius 2: World Domination

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Rebellion
Hersteller: Rebellion
Termin: 30. März 2021

Diabolischer Aufbau-Spaß oder lauwarme Fortsetzung? Kurz vor seiner Veröffentlichung haben wir das charmante Schurken-Strategiespiel mehrere Stunden ausprobiert. **Von:** Felix Schütz

Das Böse schläft nicht, es ist nur verdammt spät dran: Fast 17 Jahre sind verstrichen, seit wir uns mit dem originellen Evil Genius eine kuschelige Schurkenbasis aufgebaut, das Gute verdroschen und die Welt ins Chaos gestürzt haben. Ausgehungerte Superschurken sitzen seitdem auf dem Trockenen und sehnen sich einen Nachfolger herbei. Der sollte eigentlich auch schon vor langer Zeit entstehen, nämlich beim Entwickler Elixir Studios, der schon das Original ausgetüftelt hatte. Doch da Elixir bereits 2005 dicht machen musste, gingen die Rechte an Publisher Rebellion über. Und der hat nun, kaum 16 Jahre später, doch noch einen offiziellen Nachfolger auf die Beine gestellt. Evil Genius 2: World Domination lässt uns endlich wieder unseren inneren Dr. Evil beschwören und bringt bringt die schwarzhumorige Aufbau-Strategie in gewohnter Manier zurück: Wieder geht es darum, eine geheime Basis im Stile eines James-Bond-Schurken aufzubauen, feindliche Agenten abzuwehren und sinistre Welteroberungspläne auszuhecken.

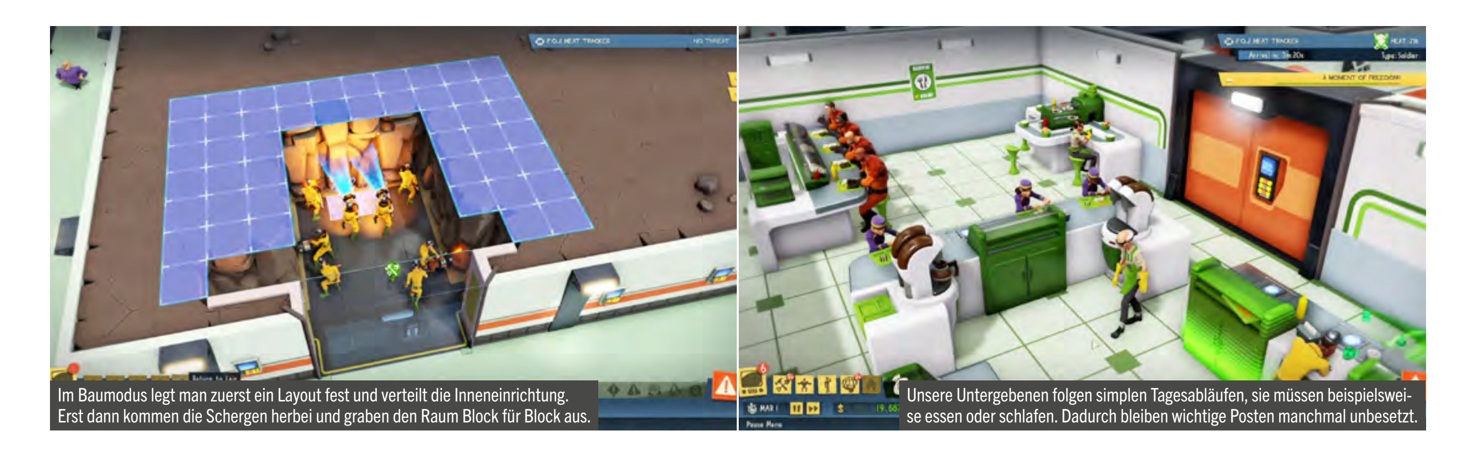
Kurz vor dem finalen Release konnten wir das Spiel in einer weit fortgeschrittenen Preview-Fassung ausprobieren. Darin war zwar nur das Tutorial von einer der vier Schurkenkampagnen enthalten, allerdings werden dabei schon eine ganze Menge Spielelemente abgedeckt.

Dr. Evil wäre stolz

An der fantastischen Grundidee ändert Evil Genius 2 exakt gar nichts. World Domination fühlt sich auf den ersten Klick an wie eine Mischung aus Fortsetzung und Remake, das vor allem mit seiner verspielten Comic-Optik, dem 60-Jahre-Flair und detailverliebten Charakteranimationen ins Auge sticht. Zusammen mit einem orchestralen Soundtrack, der stark an den Vorgänger angelehnt ist, kommt da sofort die richtige Stimmung auf.

Zu Beginn sucht man sich einen von vier Übeltätern aus, die unterschiedliche Vorteile mitbringen. Im fertigen Spiel stehen der größenwahnsinnige Goldliebhaber Maximilian, der kampfstarke Rote Iwan, die durchtriebene Wissenschaftlerin Zalika und die verschlagene Ex-Agentin Emma zur Wahl. In unserer Preview-Fassung dürfen wir lediglich den raffgierigen Maximilan wählen, der das Spiel mit zusätzlichen Schergen und einem Bonus auf Gold-Einnahmen beginnt.

Außerdem entscheidet man sich zu Spielstart noch für eine von drei Inseln, andere Schauplätze gibt es leider nicht. Auf jeder Insel



Im Baumodus legt man zuerst ein Layout fest und verteilt die Inneneinrichtung. Erst dann kommen die Schergen herbei und graben den Raum Block für Block aus.

Unsere Untergebenen folgen simplen Tagesabläufen, sie müssen beispielsweise essen oder schlafen. Dadurch bleiben wichtige Posten manchmal unbesetzt.



Das Baumenü ist übersichtlich, muss aber jedes Mal manuell eingeblendet werden, das kostet unnötig Klicks. Hier richten wir gerade eine Laserfalle ein.

ist bereits ein Hubschrauberlandeplatz vorinstalliert, an dem unsere Schergen an- und abreisen, außerdem wird dort sämtliches Baumaterial aus einem unerschöpflichen Lager geholt.

Unterschlupf nach Maß

Die Kampagne startet mit dem Superschurken und ein paar treuen Schergen. Ein Eingangsbereich führt ins Innere der Insel, nur hier dürfen wir bauen. Das geschieht in klassischer Dungeon-Keeper-Manier, man legt also blockweise die ersten Räume fest. Wie im Vorgängerspiel muss man dabei nicht nur den Grundriss vorgeben, sondern auch die Innenreinrichtung genau platzieren. Erst wenn alles erledigt ist, bestätigt man den Bauauftrag und die Schergen legen los. Die graben den Raum dann zuverlässig Block für Block aus und holen die passenden Objekte heran. Das klappt angenehm unkompliziert.

Zuerst muss natürlich die Schatzkammer her, denn Gold ist uns schließlich wichtiger als das Wohlergehen irgendwelcher Untertanen. Erst danach legen wir auch Schlafräume mit Betten und Schließfächern an; letztere erhöhen wieder das Einheitenlimit in unserer Basis. Neue Schergen erhalten wir übrigens automatisch, anders als im Vorgänger haben wir auf die Zuwachsrate keinen Einfluss mehr. Außerdem muss eine Kantine her, wo sich das Fußvolk stärken kann. Dazu sollte noch ein großer Raum für die Energieversorgung geplant werden, wo wir mit der Zeit immer mehr Generatoren reinquetschen müssen.

Nicht ohne meine Untertanen!

Im späteren Spielverlauf, wenn die Ansprüche wachsen, muss man auch häufiger mal das Layout der Räume umkrempeln und nachbessern. Das geht zwar grundsätzlich gut von der Hand, allerdings könnten es für unseren Geschmack auch ruhig ein paar Klicks weniger sein. Oft sind sich da Raumelemente gegenseitig im Weg und wir müssen schieben, löschen, erweitern, bis es passt – da baut es sich zum Beispiel in einem Dungeon Keeper immer noch ein wenig flotter, auch wenn man hier im Gegenzug weniger Gestaltungsmöglichkeiten hat.

Einen guten Ersteindruck hinterlassen dafür die Schergen. Die setzen nämlich nicht nur unsere Bauaufträge zügig um, sondern kümmern sich auch ordentlich um ihre Bedürfnisse, das heißt: Sie gehen schlafen, essen oder ruhen sich vor der Glotze aus, wenn der Motivationsbalken wieder mal leer ist. Das Mikromanagement hält sich dadurch sehr in Grenzen und ihr könnt euch ganz auf den Ausbau konzentrieren. Allerdings sorgt das auch dafür, dass wichtige Posten ab und zu einfach nicht besetzt sind, etwa wenn ein Wachmann gerade lieber seinen Schönheitsschlaf hält, anstatt für Ordnung zu sorgen. In diesem Fall muss man entweder die Truppenstärke erhöhen oder einen Blick ins unscheinbare Einheitenmenü werfen. Dort lässt sich nämlich für jeden Schergen eine Aufgabe priorisieren – warum eine so wichtige Funktion in einem Untermenü versteckt wurde, bleibt ein Rätsel.

Seichte Globalstrategie

Sobald wir eine Kommunikationszentrale gebaut haben, dürfen wir uns auf einer Weltkarte austoben und unseren Einfluss vergrößern. Der Ablauf ist simpel: Zunächst muss man eine Region auskundschaften, dazu springen ein paar Schergen automatisch in den Helikopter, fliegen ins Zielgebiet und errichten einen Vorposten – fertig. Dort darf man dann kleine Gaunereien in Auftrag geben, die in erster Linie frisches Geld in die Kasse spülen. Indem man mehr Kommunikationsgeräte anschafft, darf man dann auch weitere Außenposten errichten, aufleveln und so immer mehr Gebiete gleichzeitig anzapfen – vorausgesetzt, es gibt genügend Schergen in der Basis, sonst droht Stillstand in den eigenen vier Wänden.

Mit der Zeit werden die Streitkräfte des Guten auf unsere Aktivitäten aufmerksam, was man leider nur an einem Warnbalken erkennt, der sich mit jeder Schandtat füllt. In unserer Preview-Version gibt es nämlich keinen guten Gegenspieler oder zumindest ein paar feindliche Helden (Wo ist Austin Powers, wenn man ihn braucht?). Wird die Sache zu heiß, muss unsere Operation für ein paar Minuten in den Lockdown und wirft in dieser Zeit kein Geld ab. Damit es gar nicht erst so weit kommt, gibt es auch Aufträge, die den Druck der Behörden wieder senken. Das System ist leicht kapiert, wird aber auch schnell mühsam, wenn man sich von Hand durch die immergleichen Aufträge klicken muss. Weil auch sonst eher wenig auf der Weltkarte los ist, macht dieser Part – zumindest in unserer Preview-Fassung – noch einen ziemlich langweiligen Eindruck.

Personalfragen

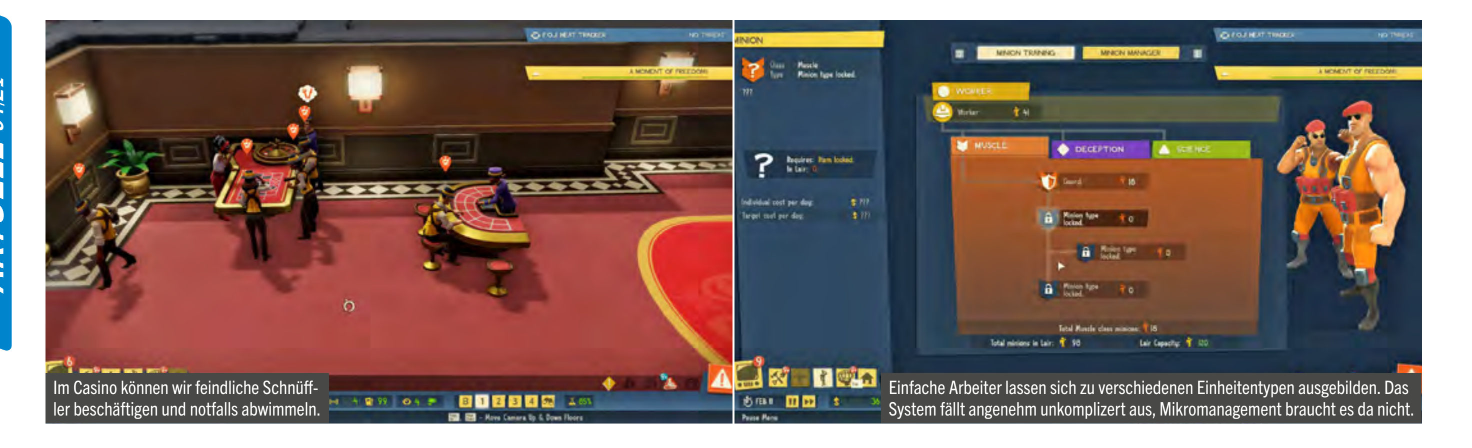
In der Basis fallen derweil Aufgaben an, die normale Schergen nicht mehr übernehmen können. Ingenieure kümmern sich beispielsweise darum, sämtliche Gerätschaften in Schuss zu halten, da praktisch alles mit der Zeit an Haltbarkeit verliert. Aber auch für andere Aufgaben werden Spezialisten gebraucht, die



Viel Superschurken mit unterschiedlichen Vorteilen stehen bei Spielstart zur Wahl.



Besiegte Agenten stecken wir in Arrestzellen und bitten sie anschließend zum Verhör.


Im Casino können wir feindliche Schnüffler beschäftigen und notfalls abwimmeln.

Einfache Arbeiter lassen sich zu verschiedenen Einheitentypen ausgebilden. Das System fällt angenehm unkomplizert aus, Mikromanagement braucht es da nicht.

sich in die Kategorien Kampf, Täuschung und Wissenschaft unterteilen. Wie im Vorgängerspiel lassen sich die Basiseinheiten später noch zu anderen Gefolgsleuten umfunktionieren, das wird dann beispielsweise für die Forschung wichtig, da man für manche Entwicklungen bestimmtes Personal oder Gegenstände braucht.

Um die neuen Einheiten kennenzulernen, gibt's nun kleine Nebenquests inklusive kurzer Zwischensequenzen, in denen der Superschurke das Wort ergreift. Die Dialoge sind zwar nett vertont und versprühen weitaus mehr Flair als im ersten Evil Genius, sind aber auch etwas lieblos inszeniert, gerade die Gesichtsanimationen lassen noch zu wünschen übrig.

Schön durchtrieben

Bevor man ein neue Einheit trainieren darf, muss erst mal ein passender NPC auf der Weltkarte entführt werden – von nix kommt eben nix. Das Opfer wird in den Zellenblock gesperrt, den man bis dahin errichtet haben sollte; anschließend beginnt wie im Vorgängerspiel ein kurzes (und meist bitterböses) Verhör, um an die nötigen Informationen zu kommen. Wurde das Opfer erfolgreich ausgequetscht, kann man im neuen Trainingsraum das passende Übungsgerät installieren. Viel mehr ist dann nicht mehr zu tun, denn nun legen wir nur noch fest, wie viele Spezialisten eines Typs wir haben möchten – den Rest erledigen die Schergen ganz von selbst. Selbst wenn mal ein Spezialist stirbt, bilden die Untergebenen automatisch einen Nachfolger aus.

Ungeduldige Spieler dürfen auch die Kontrolle über den Schurken übernehmen und die Sache selbst in die Hand nehmen. Beispielsweise kann Maximilian einen Buff aktivieren, durch den alle Schergen in der Nähe sofort ihr Training abschließen. Und wem das noch nicht reicht, der sucht sich einfach einen ahnungslosen Diener aus der Menge aus und exekutiert ihn vor versammelter Mannschaft. Auch das spornt die Truppe zu Höchstleistungen an – für einen netten Chef tut man schließlich alles.

Teuflische Tricks

Gerade im Labor können sich solche Maßnahmen lohnen, denn nur wenn die bösen Wissenschaftler richtig ranklotzen, kommt man hier schnell zu Ergebnissen und schaltet neue Technologien frei. Welche das sind, bestimmen wir in einem simpel gestrickten Forschungsmenü. Dort erhöhen wir unter anderem das Schergenlimit oder die Statuswerte des bösen Genies, schalten neue Raumobjekte, Bewaffnung oder fiese Fallen frei.

Und damit wären wir auch bei den feindlichen Agenten angelangt, die uns in Evil Genius 2 regelmäßig einen Besuch abstatten. Von Zeit zu Zeit legt nämlich ein Schiff an der Trauminsel an, darauf befinden sich nicht nur Touristen, sondern auch neugierige Ermittler. Damit unsere Geheimoperation nicht auffliegt (was stärkere Angreifer zur Folge hätte), errichtet man deshalb ein Casino im Eingangsbereich. Dort werden Touristen durch Schergendiener beschäftigt, die nebenbei auch die feindlichen Ermittler ablenken.

Das Gute muss weg!

Früher oder später stehen die Agenten aber trotzdem vor der Tür – und nun gibt es drei Möglichkeiten. So sorgt man beispielsweise dafür, dass die Schergen schnell herbeidüsen und die Agenten gleich am Eingang abwimmeln. Manchmal ziehen sie dann einfach ihrer Wege und kümmern sich nicht weiter um uns.

Als zweite Möglichkeit lösen wir Alarm aus und hetzen unsere Gefolgschaft auf die Gegner. Die liefern sich dann einen Faustkampf oder ein Feuergefecht, je nachdem, wie die Truppe gerüstet ist. Weil das mitunter unübersichtlich werden kann, darf man das Geschehen jederzeit pausieren und simple Kommandos erteilen. Und wem es nicht schnell genug geht, aktiviert dagegen einfach eine Zeitbeschleunigung.

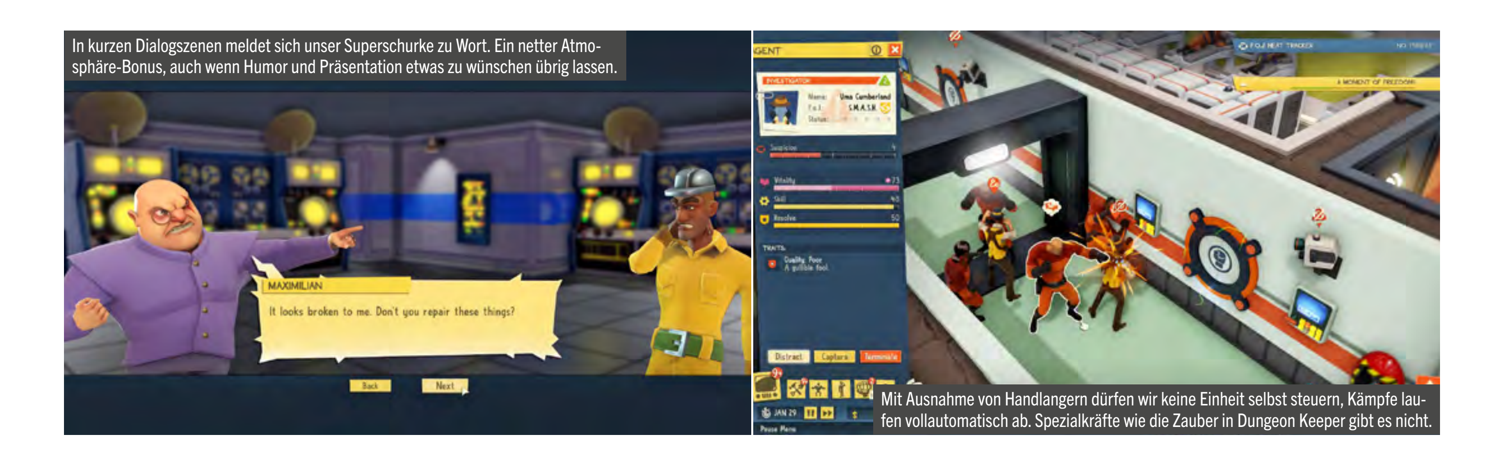
Als dritte Option darf man besiegte Gegner auch gefangen nehmen, dann werden sie automatisch in eine Arrestzelle gebracht. Dort haben wir in unserer Preview-Version bereits die Möglichkeit, Gegner einer Gehirnwäsche zu unterziehen und sie so in unseren Trupp aufzunehmen. Allerdings sollte man auch hier ein wachsames Auge auf die Gegner haben, denn manchmal können sich Agenten aus ihren Zellen befreien oder einer Folter widersetzen. Wie wir es besser machen könnten, erklärt uns das Spiel aber leider nicht.

Sicher ist (fast) sicher

Damit man nicht von Feinden überrascht wird, muss man sich auch um die Sicherheit kümmern. Der erste Schritt dazu ist ein Wachraum, dort hocken die Schergen vor Monitoren – je mehr man davon besitzt, desto mehr Kameras darf man auf den Gängen installieren, die dann einen Bereich automatisch überwachen. Es empfiehlt sich außerdem, an bestimmten Stellen ein paar Wachposten abzustellen; Kämpfer-Ein-



Feindliche Agenten stehen regelmäßig vor der Tür. Erst wenn der Eingang mit Kameras, Wachraum und Kämpfern gesichert ist, kann man sich ein wenig entspannen.



In kurzen Dialogszenen meldet sich unser Superschurke zu Wort. Ein netter Atmosphäre-Bonus, auch wenn Humor und Präsentation etwas zu wünschen übrig lassen.

Mit Ausnahme von Handlangern dürfen wir keine Einheit selbst steuern, Kämpfe laufen vollautomatisch ab. Spezialkräfte wie die Zauber in Dungeon Keeper gibt es nicht.

heiten beziehen dort automatisch Stellung, sobald sie Zeit dafür haben. Außerdem sollte man noch einen Tisch im Überwachungszimmer aufstellen; dort warten die Kämpfer, bis jemand Verdächtiges zur Tür hereinspaziert. Sobald wir Waffenschränke erforscht haben, schnappen sich die Wächter dort außerdem Streitkolben und Betäubungspistolen, die ihre Kampfkraft mächtig steigern. Zusätzlich darf man auch noch Bereiche definieren, in denen Gefolgsleute automatisch auf Eindringlinge reagieren. Beispielsweise werden die feindlichen Agenten dann sofort am Eingang abgewimmelt, ohne dass man sie extra dafür markieren muss.

Selbst ist der Schurke

Und sollte doch mal jemand in die Basis eindringen, empfiehlt es sich, ein paar fiese Fallen auf den Gängen zu installieren. Mit überdimensioniertem Boxhandschuh, Eisstrahler, Giftpfeilwerfer, Supermagneten, fleischfressender Planze und einigem mehr könnt ihr eure Basis sichern und ein wenig Schadenfreude genießen.

Aber auch auf die Fallen darf man sich nicht zu sehr verlassen, denn trotz zahlreicher Vorkehrungen sind uns beim Probespielen doch mal ein paar Saboteure eingebrochen. Die marschierten dann unentdeckt an unseren Schergen vorbei und begannen prompt damit, uns die ganze Bude abzufackeln. Zum Glück hatten wir vorher schon reichlich Feuerlöscher auf den Gängen installiert, um das Schlimmste zu verhindern. Die Saboteure konnten wir trotzdem nur zufällig stellen – wir hatten sie zwar deutlich als Ziele markiert, doch bis unsere Wachleute dann endlich mal anrückten und die Gegner zur Strecke brachten, verging mehr Zeit als eigentlich nötig.

Immerhin: Gerade in solchen Situationen können wir auch unsere Handlanger zum Einsatz bringen. Das sind besondere Gefolgsleute mit speziellen Eigenschaften, die wir im Gegensatz zum restlichen Fußvolk direkt steuern dürfen. Jeder Handlanger verfügt über zwei Talente, mit denen sich Gegner auch gezielt ausknipsen lassen – das kann im Notfall tatsächlich ganz nützlich sein.

Remake oder Fortsetzung?

Kenner des Vorgängers werden ein paar Details bemerken, die im Nachfolger gestrichen oder vereinfacht wurden. So müssen die Schergen beispielsweise keine Koffer mehr mit sich rumschleppen, das Feature wurde ersatzlos gestrichen. Auch werden die Leichensäcke nicht mehr im Kühlhaus gelagert, das Gebäude gibt es nicht mehr. Stattdessen lassen wir die Toten einfach flott zu einem kleinen Ofen bringen, wo sie kurzerhand verfeuert werden. Eine weitere Neuerung stellt die Möglichkeit dar, auf mehreren Ebenen zu bauen. Ihr könnt zwar leider nicht die Außenbereiche der Insel nutzen, aber zumindest das Innere steht euch zur Verfügung. Dazu errichtet ihr einfach ein Treppenhaus und wechselt per Tastendruck eine Etage rauf oder runter – dort könnt ihr euren Basisbau dann wie gewohnt fortsetzen. Auf manchen Stockwerken finden sich sogar Goldvorkommen, die man höchstwahrscheinlich abernten kann. Unklar ist allerdings, ob und wie uns feindliche Agenten auf anderen Etagen noch gefährlich werden wollen – einen Basiseingang scheint es hier nämlich nicht zu geben.

Fragezeichen vor dem Test

Das ist nur eine von mehreren Fragen, die erst unsere Testversion beantworten kann. Dann wird sich auch klären, wie es ums Balancing bestellt ist. In unserer Vorschau-Fassung war Gold zum Beispiel schon früh kein Thema mehr, weil man nur genügend Außenposten auf Level 2 bringen musste, um automatisch genügend Geld zu bekommen. Aufträge waren da fast überflüssig. Auch in Sachen Tiefgang und Langzeitmotiviation bleibt noch einiges zu klären: Evil Genius 2 macht zwar schon vieles richtig und sieht mit seinem verspielten Look auch grundsympathisch aus, aber es macht – zumindest in unserer Preview-Version – eben auch wenig neu und spielt sich eher seicht. Vor allem in Sachen Welteroberung erwarten wir aber noch die ein oder andere Überraschung. Für das fertige Spiel haben die Entwickler beispielsweise hunderte mögliche Ziele in Aussicht gestellt, von denen in unserer Anspielfassung noch gar nichts zu sehen war. Darunter etwa die Möglichkeit, die britische Königsfamilie zu verhökern oder Alaska abzufackeln – das klingt herrlich diabolisch, muss sich aber natürlich erst noch im Test beweisen.

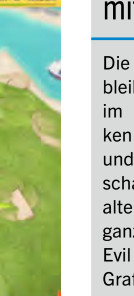
Das Gleiche gilt auch für den Umfang, der sich bislang nur schwer abschätzen lässt. Sicher ist nur: Neben den vier Schurkenkampagnen wird es auch einen Sandbox-Modus geben, in dem ihr gemütlich vor euch hinbauen könnt. Später soll das Spiel außerdem noch über einen Season Pass auch mit neuen Inhalten erweitert werden.

Evil Genius 2 setzt zwingend einen Steam-Account voraus. Auf evilgeniusgame.com wird auch eine Sammleredition angeboten. ❑

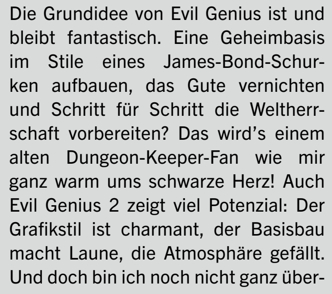


Auf der Weltkarte erweitern wir unseren Einfluss und starten simple Aufträge. Im fertigen Spiel sollen hier auch spezielle Missionen mit witzigen Zielen auf uns warten.

FELIX MEINT



„Charmante Schurken-Strategie mit vielen Fragezeichen."



Die Grundidee von Evil Genius ist und bleibt fantastisch. Eine Geheimbasis im Stile eines James-Bond-Schurken aufbauen, das Gute vernichten und Schritt für Schritt die Weltherrschaft vorbereiten? Das wird's einem alten Dungeon-Keeper-Fan wie mir ganz warm ums schwarze Herz! Auch Evil Genius 2 zeigt viel Potenzial: Der Grafikstil ist charmant, der Basisbau macht Laune, die Atmosphäre gefällt. Und doch bin ich noch nicht ganz überzeugt. Die Weltkarte beispielsweise finde ich bislang eher öde, da hoffe ich doch sehr, dass im fertigen Spiel richtig coole Aufgaben und Entscheidungen auf mich warten. Auch in Hinblick auf so wichtige Spielelemente wie Kampf, Wirtschaft oder die vier Kampagnen habe ich die Befürchtung, dass Evil Genius 2 zu schnell an Biss verlieren könnte. Aber ich lasse mich gerne eines Besseren belehren. Den Test lest ihr in der nächsten Ausgabe!

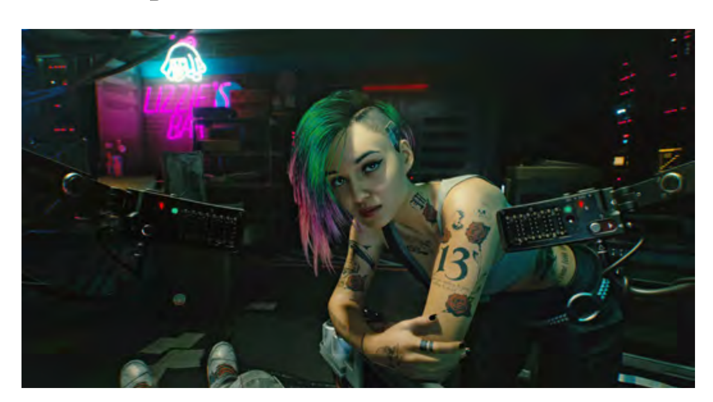
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CYBERPUNK 2077

Wegen Hacker-Angriff: Patch 1.2 verzögert sich

Nach einem groß angelegten Hacker-Angriff am 09. Februar 2021 ist Cyberpunk-2077-Entwickler CD Projekt Red noch immer damit beschäftigt, Server und Arbeitsgeräte wieder betriebsbereit zu machen und verschlüsselte Daten wieder freizuschalten. Hacker hatten sich Zugang zum internen Netzwerk des polnischen Entwicklers verschafft und Quellcodes und Daten von Cyberpunk 2077, The Witcher 3 und Gwent gestohlen, mit denen sie das Studio anschließend erpressen wollten. Wenige Tage später wurden erste Datensätze in einem einschlägigen Hacker-Forum zur Auktion angeboten, mit Einstiegsgeboten bis zu 1 Mio. Dollar. CD Projekt RED kündigte nach Bekanntwerden des Vorfalls an, nicht mit den Hackern zu kooperieren. Auch die Arbeit am neuesten Update 1.2 für das Action-Rollenspiel Cyberpunk 2077 wird vom Cyberangriff überschattet. So gaben die Entwickler bekannt, dass man das Update aufgrund anhaltender Netzwerk-Probleme und dem Umfang des Patches auf die zweite Märzhälfte verschieben müsse. Wie aus einem Bericht von Bloomberg hervorgeht, soll der Netzwerkangriff große Teile des Studios quasi lahmgelegt haben. Aufgrund der Pandemie befindet sich ein Großteil der Mitarbeiter weiterhin im Home Office. Um Zugriff auf Entwicklertools und etwaige Ressourcen zu erhalten, müssen die Macher über eine VPN-Verbindung auf die Server von CD Projekt Red zugreifen. Viele dieser Server stehen wegen des Hacks derzeit aber nicht zur Verfügung. Die Verantwortlichen beschreiben die Situation der letzten zwei Wochen als Alptraum für das Studio. Nach und nach müssen Mitarbeiter

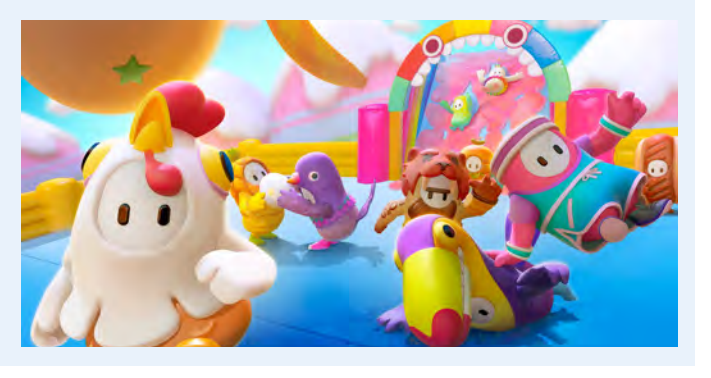


derzeit auch ihre Laptops und PCs einschicken, damit diese überprüft werden können. Nach dem problembehafteten Launch von Cyberpunk 2077 wollte CD Projekt Red mit zahlreichen Updates schnellstmöglich für Optimierungen sorgen. Der Hacker-Angriff hat diese Pläne nun erneut über den Haufen geworfen. Patch 1.2 soll neben Bugfixes vor allem die technisch problematischen Last-Gen-Versionen des Spiels verbessern und eine saubere Spielbarkeit gewährleisten. Ob durch die erschwerten Arbeitsumstände auch die Entwicklung des für 2021 eingeplanten Next-Gen-Upgrades beeinträchtigt wird, wurde nicht verraten. **Stefan Wilhelm & Dominik Zwingmann**

FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

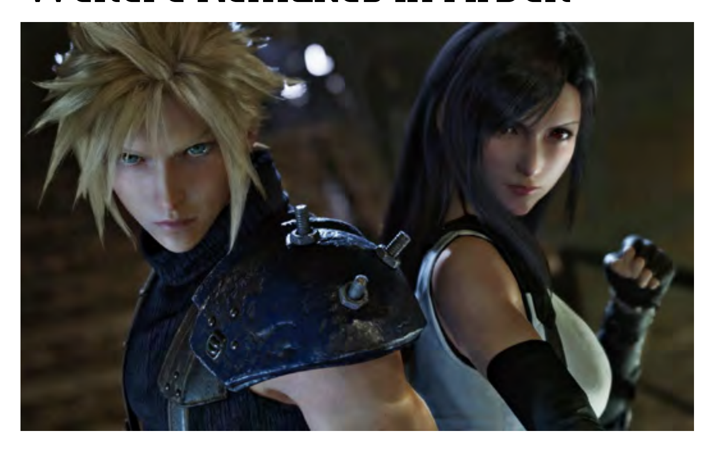
Epic Games übernimmt Entwickler Mediatonic

Epic Games hat vor kurzem die Tonic Games Group übernommen. Das geht aus einer offiziellen Pressemeldung des Konzerns hervor. Dies ist vor allem für die Fans des Battle-Royale-Spiels Fall Guys: Ultimate Knockout interessant, denn zu der Tonic Games Group gehört unter anderem das Entwicklerstudio Mediatonic. In einer Stellungnahme bestätigte das Studio, dass Fall Guys trotz der Übernahme auch auf anderen Plattformen wie Steam oder dem PSN weiterhin kaufbar bleibt und mit Updates versorgt wird. Mediatonic überlegt zudem, Features aus Epic-Marken wie Fortnite oder Rocket League auch in Fall Guys einzubauen. Dazu gehören etwa ein Account-System, Cross-Play-Funktionen und ein Squad-Modus. Ein Termin für diese Features wurde bisher nicht genannt, die Entwickler haben jedoch ein FAQ zur Übernahme online gestellt. **Stefan Wilhelm**



SQUARE ENIX

Weitere Remakes in Arbeit

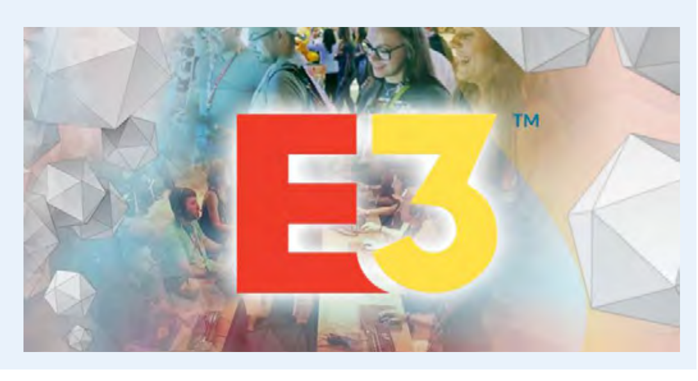


Offensichtlich plant Square Enix, an den Erfolg von Final Fantasy 7 Remake anzuknüpfen. Es soll nämlich weitere Neuauflagen von Titeln einer hauseigenen Marke geben, wie das polnische Magazin Biznes berichtet. Um welche es sich dabei handelt, ist zum jetzigen Zeitpunkt aber noch unklar. Mit der Entwicklung der Remakes hat Square Enix das in Krakau ansässige Studio Forever Entertainment beauftragt, das schon für die Neuauflage von Panzer Dragoon für die Nintendo Switch verantwortlich war. Auch wenn hinsichtlich der Spielereihe nur spekuliert werden kann, ist bekannt, dass die Überarbeitungen größtenteils grafischer Natur sind. In Sachen Gameplay wird also nicht viel verändert. Zwar muss das polnische Studio die Produktionskosten für die Titel selbst zahlen, dafür erhält es aber die Hälfte der gesamten Einnahmen, die die Remakes später erzielen. **Jonas Höger**

E3-MESSE 2021

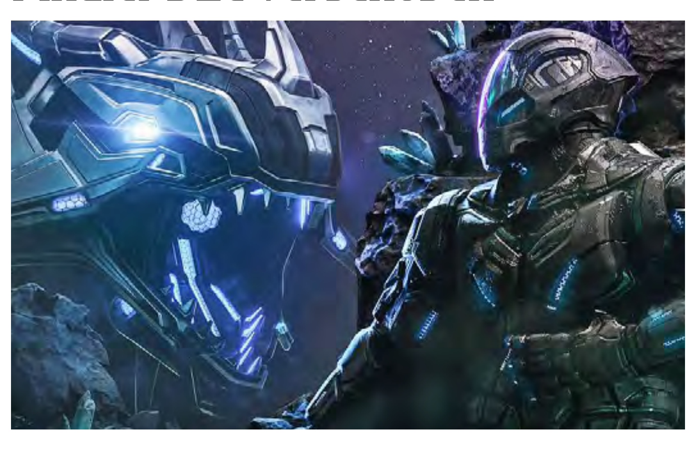
Weltgrößte Gaming-Messe in diesem Jahr komplett digital

Die E3-Messe soll laut Veranstalter ESA im Jahr 2021 ihr Comeback in rein digitaler Form feiern. Geplant sind die wichtigsten und bekanntesten Aspekte auch im neuen Gewand. In Form von Livestreams wird es zwischen 15. und 17. Juni allerlei Neuankündigungen geben. So werden Publisher und Entwickler an den Online-Messe-Tagen die Möglichkeit haben, wie gewohnt ihre Projekte zu zeigen und den Fans Inhalte zur Verfügung zu stellen, inklusive Demos und Teasern. Am 14. Juni wird es zudem eine Pre-Show geben. Voraussetzung für das Stattfinden ist allerdings auch die Zustimmung der ESA-Mitglieder, also der Publisher selbst. Riesen wie EA, Activision und co. konnten bereits in Vergangenheit erfolgreich ihr eigenes Online-Event abhalten. Kritik kommt auch vom ehemaligen Nintendo-USA-Chef Reggie Fils-Aimé. Zwar könne die E3 nur digital stattfinden, doch sei die aktuelle Durchführung wohl nicht attraktiv und interessant genug, um die Fans auch tatsächlich zu begeistern. **Richard Engel**



ARK: SURVIVAL EVOLVED

Finaler DLC verschoben



„Alles neu macht der Mai“ ist ein Motto, an das sich zumindest die Entwickler von Ark: Survival Evolved für den finalen DLC „Genesis Part 2“ halten wollen. Der erscheint nämlich nicht wie ursprünglich geplant im März, sondern wurde auf den 26. Mai 2021 verschoben. Auf der offiziellen Webseite gab Studio Wildcard bekannt, dass die Verzögerung in erster Linie den Komplikationen geschuldet ist, die der plötzliche Zwang zur Arbeit im Home Office mit sich bringt. Auch ein würdiger Abschluss des Survival-Spiels stehe im Vordergrund, verkündete das Team: „Wie wir bereits bekannt gegeben haben, gab es bereits gegen Anfang des vergangenen Jahres einen Übergang zur Arbeit im Home Office, was mit einigen Einschränkungen verbunden war. Komplett virtuell zu arbeiten, ist für einige Teams sehr herausfordernd, wenn sie von einem Workflow im Büro kommen. (…) Das Spiel liegt uns sehr am Herzen, sodass wir ein großes Finale bieten wollen.“ **Jonas Höger**

MOST **WANTED**

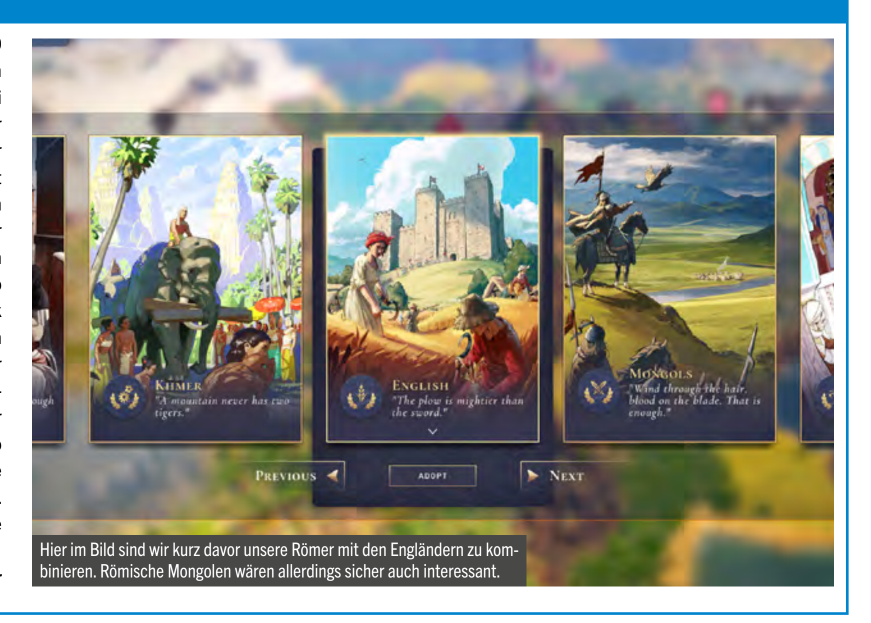
An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

HUMANKIND

Humankind hat alles, um mich mal wieder 100+ Stunden vor den Rechner zu fesseln.

Ich würde mich jetzt nicht als 4X-Experten oder sowas bezeichnen, da sind andere Kollegen sicher öfter unterwegs. Hin und wieder aber zieht mich eines der Mammut-Strategiespiele in seinen Bann und lässt mich dann auch eine ganze Weile nicht mehr los. Das ist natürlich bei Civilization in der Vergangenheit der Fall gewesen – am extremsten übrigens beim Ableger Colonization –, bei Master of Orion 2 vor diversen Äonen. Und zuletzt bei Endless Space 2, das ich immer noch hin und wieder anwerfe und wo der Zähler jetzt bei ~170 Stunden liegt. Insofern bin ich natürlich hellhörig, wenn bei Humankind gleich zwei dieser genannten Titel aufeinander treffen. Denn thematisch geht es hier eher in die Civ-Ecke, am Entwickler-Steuer sitzen aber die Endless-Space-Macher von Amplitude – das dürfte also genau meinen Geschmack treffen. Am gespanntesten bin ich dabei auf das Mischen der Völker: In jeder Epoche entscheidet ihr euch für eine der 60 Kulturen und kombiniert so nach und nach verschiedene Vor- und Nachteile miteinander. Freue mich schon auf meine schottischen Pyramiden.

Sascha Lohmüller



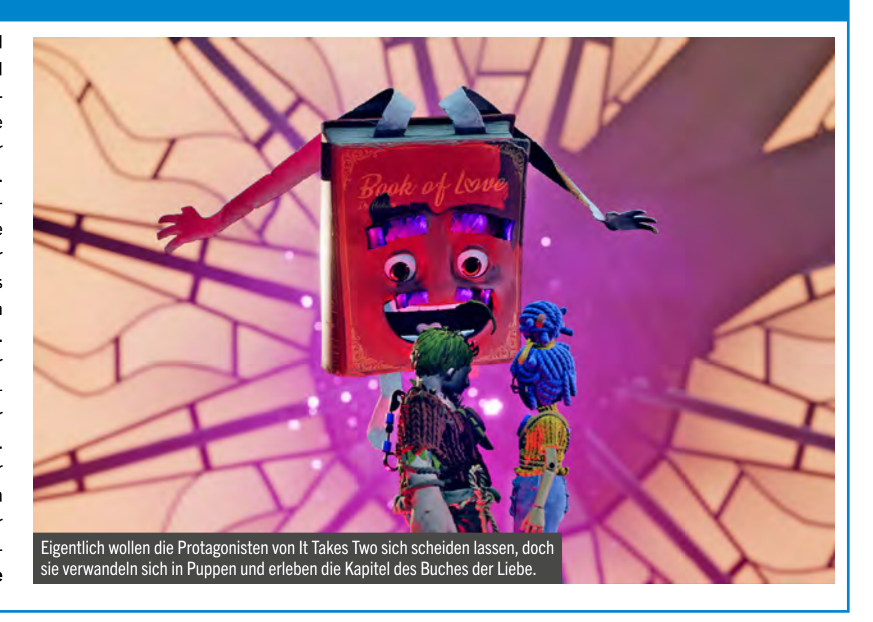
Hier im Bild sind wir kurz davor unsere Römer mit den Engländern zu kombinieren. Römische Mongolen wären allerdings sicher auch interessant.

IT TAKES TWO

Die Macher des tollen A Way Out bringen am 26. März mit It Takes Two erneut ein voll auf Koop-Gameplay ausgelegtes Spiel heraus. Diesmal geht es jedoch nicht darum, gemeinsam aus dem Knast auszubrechen, sondern darum, eine Ehe zu retten.

Wo A Way Out eher realistisch war, geht It Takes Two den Weg eines modernen Märchens. Cody und May wollen sich scheiden lassen, doch sie verwandeln sich plötzlich in zwei Puppen, die ihre gemeinsame Tochter Rose gebastelt hat. Rose liest zudem das Märchen vom Buch der Liebe und alles, was in dem Buch vorkommt, müssen Cody und May durchleben. Dabei soll sich jedes Areal im Spiel anders anfühlen und laut Game Director Josef Fares immer mit der Story verzahnt sein. Geht es in dem Buch beispielsweise um die Zeit, die man als Paar miteinander verbringt, dreht sich auch das Leveldesign um Zeit, die man vor und zurückdrehen kann. Im letzten Gameplay-Trailer konnte man zudem Hack-&-Slay-, Jump-&-Run- und sogar Shooter-Abschnitte sehen. Besonders schön: Nur einer muss das Spiel besitzen, denn der Koop-Partner darf per Freundespass gratis mitspielen.

Christian Dörre



Eigentlich wollen die Protagonisten von It Takes Two sich scheiden lassen, doch sie verwandeln sich in Puppen und erleben die Kapitel des Buches der Liebe.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

It Takes Two
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hazelight Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 26. März 2021

Outriders
Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. April 2021

Nier Replicant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Cavia
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. April 2021

Mass Effect: Legendary Edition
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Mai 2021

Knockout City
Genre: Sportspiel/Action
Entwickler: Velan Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. Mai 2021

Evil Genius 2: World Domination
Genre: Strategie
Entwickler: Elixir Studios
Hersteller: Rebellion
Termin: 30. März 2021

Humankind
Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 22. April 2021

Resident Evil: Village
Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 07. Mai 2021

Deathloop
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 21. Mai 2021

Biomutant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Experiment 101
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 25. Mai 2021

Genre: Action-RPG
Entwickler: Team Ninja
Hersteller: Sony
Termin: 05. Februar 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Nioh 2
The Complete Edition

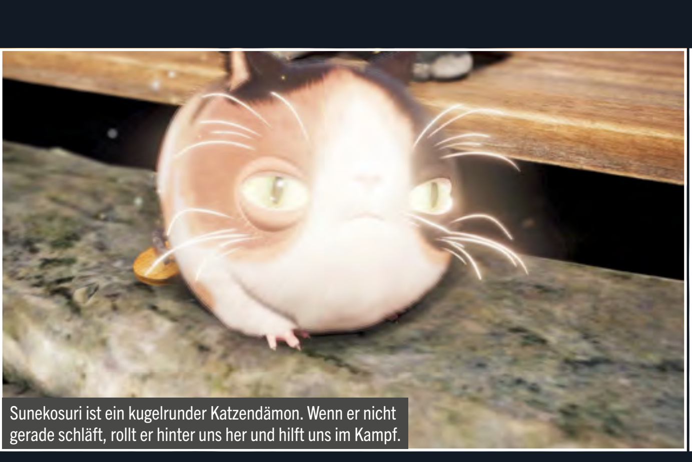
Von: Dominik Pache

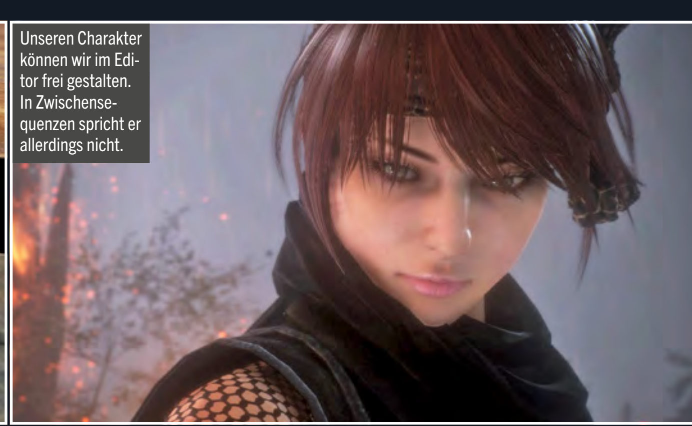
Ein gutes Jahr nach der PS4-Version erscheint das Japan-Dark-Souls nun auch endlich für den PC – alle DLCs inklusive!

Verdammt! Ich bin schon wieder gestorben! – dieser Satz existiert erst, seitdem es Videospiele gibt, und ihr werdet ihn beim Spielen von Nioh 2 wahrscheinlich oft über die Lippen bringen. Denn ihr werdet sterben, sterben und nochmals sterben. War der Vorgänger bereits an einigen Stellen frustrierend schwer, legt Nioh 2 noch mal eine Schippe drauf. Warum es sich aber lohnt, das Souls-Like trotzdem zu spielen, erfahrt ihr in unserem Test. Wichtige Info vorab: Die Screenshots in diesem Test entstammen der PS4-Version, auf einem PC mit 4K-fähiger Grafikkarte sieht Nioh 2 noch einmal etwas besser aus, frisst aber entsprechend Ressourcen.

Geschichtsstunde mit Fantasie

Nioh 2 ist trotz seines Namens ein Prequel zu seinem Vorgänger. Wir verkörpern einen Halbdämon zu Zeiten der streitenden Reiche im 16. Jahrhundert. Oda Nobunaga, einer der größten Kriegsherren Japans, einte erstmals und unter großem Blutvergießen das gesamte Land. Wir begleiten ihn als einer seiner Vasallen durch das mittelalterliche Kanto und nehmen an allen wichtigen Stationen seines Lebens und sogar darüber hinaus teil. Dass unsere Mutter ein Dämon ist (in der japanischen Folklore Yokai genannt), stört nur die wenigsten unserer Gefolgschaft. Yokai wurden in Nioh noch als abgrundtief böse dargestellt. Im Nachfolger erfahren wir aber, dass es auch gutmütige Yokai gibt, die Menschen helfen oder einfach nur in Ruhe gelassen werden wollen. Einen kleinen katzenartigen Dämon haben wir dabei besonders ins Herz geschlossen. Sunekosuri ist ein flauschiger Fellball, den wir des Öfteren in den Missionen finden. Sprechen wir ihn an, hilft er uns für begrenzte Zeit gegen unsere Widersacher und rollt uns fröhlich hinterher. Weitere Yokai haben oft eine traurige Hintergrundgeschichte, die erklärt, wie sie zu den abscheulichen Wesen geworden sind, die wir jetzt bekämpfen müssen. Wir stoßen ziemlich früh in der Geschichte auf Mumyo, die ihr Leben lang darin ausgebildet wurde, Yokai aufzuspüren und um-


Sunekosuri ist ein kugelrunder Katzendämon. Wenn er nicht gerade schläft, rollt er hinter uns her und hilft uns im Kampf.


Unseren Charakter können wir im Editor frei gestalten. In Zwischensequenzen spricht er allerdings nicht.



Den neuen Wuchtattacken kann nur durch die entsprechenden Konter begegnet werden.



Alle Waffen sowie Ninjaskills, Magie, Samuraifähigkeiten und Metamorph haben ihren eigenen Talentbaum.

zubringen. Uns als Halb-Dämon steht sie dabei natürlich besonders skeptisch gegenüber. Wir treffen ebenfalls auf den fahrenden Händler Tokichiro, der sich quirlig und intelligent durchs Leben schummelt. Mit fast jeder Mission sammeln wir neue Gefährten um uns, die durch den charismatischen Anführer Oda Nobunaga zusammengehalten werden. Jeder Charakter hat eine eigene Geschichte, die manchmal durch die zahlreichen Nebenmissionen erzählt wird. Einige Personen kennt man auch schon aus Nioh. Im Prequel erfahren wir jetzt ihre meist tragische Vorgeschichte, wodurch viele Figuren an Tiefe gewinnen. Das Spiel hangelt sich an historischen Ereignissen entlang, versorgt uns mit ein wenig Hintergrundwissen und garniert das Ganze mit ordentlich fantastischer Folklore. Natürlich sammelten die Samurai des 16. Jahrhunderts nicht die ominösen Geistersteine, durch die sie gigantische Macht erlangten. Auch verwandelten sie sich durch den Missbrauch der Steine nicht in riesige Ungetüme, gegen die wir dann im Spiel antreten müssen. Trotzdem ist der Mix aus Historie und abgedroschener Fantasy durchaus unterhaltsam. Später im Spiel wird die Schar aus jungen Samurai vor eine Zerreißprobe gestellt, tragische Ereignisse häufen sich, die wir aber natürlich nicht spoilern wollen. Die Geschichte zieht ab der zweiten Hälfte des Spiels noch mal richtig an. Folgen können wir der in Zwischensequenzen vertonten Story auf Englisch und im japanischen Original mit deutschen Untertiteln.

Charaktertest bestanden

Um was es in Nioh 2 aber wirklich geht, ist wie in jedem guten Souls-Like das Gameplay. Nioh 2 erweitert die Featureflut aus dem Vorgänger um weitere Aspekte. Zuallererst bauen wir unseren Samurai im Charaktereditor. Im Vorgänger spielten wir noch den irischen Seefahrer William, nun können wir frei entscheiden, wie wir im Spiel aussehen. Männlich oder weiblich, dunklere Haut, Tattoos, hohe Wangenknochen und noch viel, viel mehr: Der Editor ist umfangreich und wir dürfen sogar unser Aussehen in Yokai-Form bearbeiten. Einmal festgelegt, ist unser Aussehen aber auch nicht in Stein gemeißelt. Wir können jederzeit Anpassungen am Erscheinungsbild unseres Charakters vornehmen.

Genau wie im Vorgänger steigen wir durch gesammelte Punkte, die in Nioh Amrita genannt werden, im Level auf. Die Werte Konstitution, Herz, Mut, Ausdauer, Stärke, Fähigkeit, Geschicklichkeit und Magie steigern unsere Gesundheit, Ki und den Schaden mit verschiedenen Waffengattungen. Außerdem erhöhen sie unsere Verteidigung, unser maximales Ausrüstungsgewicht sowie verschiedene Elementarresistenzen. Geschicklichkeit und Magie erhöhen zudem die Slots unserer Ninja- und Magiefähigkeiten. Für jeden Levelaufstieg benötigen wir mehr Amrita. Das alles ist typisch für das Genre und funktioniert gut.

Yokai sein, das ist nicht schwer. Gegen Yokais kämpfen aber sehr!

Gekämpft wird äußerst actionreich mit Ausweichrolle, schwachen und starken Angriffen sowie der Möglichkeit, Angriffe zu blocken. Jede dieser Aktionen knabbert an unserem Ausdauerbalken, der in Nioh 2 Ki genannt wird. Sollten wir kein Ki

Tokichiro treffen wir bereits zu Beginn der Geschichte. Er hilft uns, obwohl wir ein Halb-Dämon sind.


Die Grafik von Nioh 2 reißt keine Bäume aus, ist aber über weite Strecken schön gestaltet.


Im besudelten Gebiet regenerieren wir unser Ki langsamer. Gegner schlagen dafür härter zu.

übrig haben, sind wir besonders anfällig für Attacken. Unsere Gegner sind demselben System unterworfen, also versuchen wir, ihre Ausdauer möglichst fix zu reduzieren, um dann durchdringende Angriffe zu vollführen. Diese sind meist besonders brutal inszeniert, Nioh 2 ist nichts für Kinderaugen. Hier fliegen Köpfe und Gliedmaßen durch die Gegend wie Kamelle auf dem Kölner Karneval. Neu sind die sich mit einem roten Blitz ankündigenden Wuchtattacken. Diesen sollten wir möglichst schnell mit dem neuen Wuchtkonter entgegnen, denn trifft uns ein Feind mit diesem heftigen Angriff, kippen wir besonders schnell aus den Latschen. Gelingt uns allerdings der Konter im richtigen Moment, dezimieren wir das Ki des Widersachers extrem. Jeder Gegnertyp hat seine ganz eigene Wuchtattacke, die wir uns mit der Zeit einprägen müssen.

Die Schutzgeister aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie und werden nun in drei unterschiedliche Klassen eingeteilt, alle haben spezielle Wuchtkonter. Gesammeltes Amrita füllt auch den Spezialangriff unseres Geistes auf, mit dessen Hilfe wir uns in einen Dämon verwandeln. In dieser Form werden unsere Gesundheit und Ki in einem Balken zusammengefasst, wodurch wir quasi für kurze Zeit unverwundbar werden. Außerdem schlagen wir viel heftiger und mit Elementarschaden zu, und wir sehen dabei verdammt cool aus. Nach wie vor können wir zwischen den drei Kampfhaltungen (hoch, niedrig und mittel) wechseln. Je nach Haltung sind wir schneller, blocken effektiver oder verursachen mehr Schaden. Neue Kombos, die wir über Talentbäume freischalten, sind oft nur für eine spezielle Kampfhaltung und eine spezielle Waffengattung verfügbar. Das erschlägt Neulinge anfangs zwar, ist im späteren Spiel aber äußerst erfrischend, da wir unseren Kampfstil je nach Waffe, Haltung und Fähigkeiten stark individualisieren können.

Wer ist hier der Besudler?

Neu sind auch die besudelten Gebiete, in denen sich die Spielwelt in einer monochromen Optik zeigt. In dieser Yokai-Welt regenerieren wir Ki langsamer und Gegner sind stärker. Jedoch können wir die Spielwelt davon befreien, indem wir den Dämon ausfindig machen, der für die Besudelung verantwortlich ist. Wir erkennen ihn daran, dass Musik einsetzt, wenn wir uns ihm zum Kampf stellen. Diese Yokai sind ein wenig stärker als ihre Kollegen, doch es lohnt sich, ihnen das Handwerk zu legen. Reinigen wir das besudelte Gebiet, legen wir oft eine Abkürzung frei oder entdecken Kisten und Schreine.

Außerdem erscheinen nach unserem Ableben keine neuen Gegner im gereinigten Bereich, auch wenn wir an einem Schrein rasten. Bosse nutzen die dunkle Yokai-Welt ebenso, aber auf eine andere Art und Weise: Schaffen wir es, das Ki eines Yokai-Bosses auf null zu bringen, wechselt er zum besudelten Reich, wodurch sich dessen Angriffe verändern: Er wird zum Beispiel schneller, schießt mehr Projektile oder verursacht einfach mehr Schaden. Versucht deshalb möglichst fix, die Ki-Leiste des Bosses erneut zu leeren, damit er wieder in die normale Welt wechselt.

Aufgeteilt ist das Spiel in Haupt- und Nebenmissionen, die wir von einer Landkarte des mittelalterlichen Japans aus anwählen können. Um in der Story fortzu-

Oft schalten wir im Laufe einer Mission Abkürzungen frei. Hier senken wir den Wasserstand, um schneller zu einem Schrein zurückzukommen.

Oda Nobunaga einte als erster Kriegsherr Japan. Wir begleiten ihn auf seiner Reise.

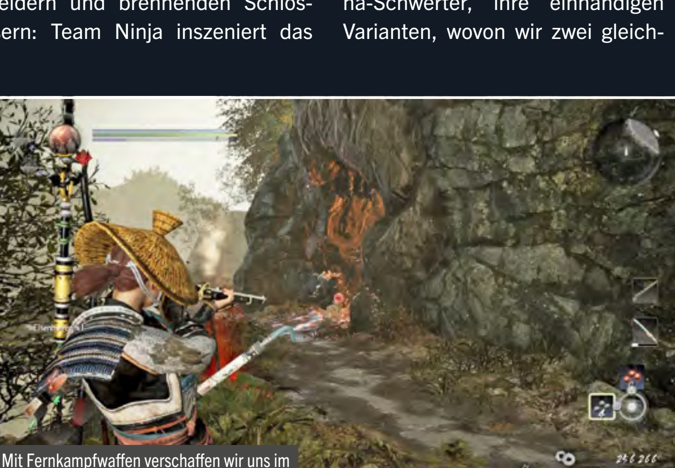
schreiten, müssen wir die Hauptmissionen erledigen. Nebenmissionen sorgen aber dafür, dass wir nicht unterlevelt dastehen, daher sollte man sie mitnehmen, wo es nur geht. Allerdings werden für die meisten Sidequests Areale aus vorherigen Hauptmissionen recycelt, die wir dann in anderer Richtung und mit anderen Gegnern ablaufen. Selten bekommen wir komplett neue Gegenden zu Gesicht, manchmal wurden sogar Gebiete aus dem ersten Nioh aufgewärmt. Dafür sind die Hauptmissionen umso besser gestaltet. Verschiedene Wege, Abkürzungen, Kämpfe auf hohen Bergzinnen und in alten Dörfern, Reisfeldern, verschneiten Ebenen, blutigen Schlachtfeldern und brennenden Schlössern: Team Ninja inszeniert das Samurai-Abenteuer bombastisch. Dazu kommt ein epischer Soundtrack, der nicht nur in Bosskämpfen das Herz schneller schlagen lässt. Nioh 2 macht es dem Spieler jedoch nie einfach, daher sollte man jede Möglichkeit zum Verbessern des Charakters ausnutzen. Und davon gibt es einige.

Ertrunken in der Item- und Featureflut

Aus dem Vorgänger bekannt ist die Itemflut und die zu großen Teilen zufallsgenerierte Ausrüstung. Wir können jederzeit jeweils zwei verschiedene Nah- und Fernkampfwaffen in der Schnellauswahl bei uns tragen. Es gibt wieder die klassischen zweihändigen Katana-Schwerter, ihre einhändigen Varianten, wovon wir zwei gleichzeitig führen können, Speere, gigantische Äxte und Odachis, flinke Kampfbeile, die aus Martial-Arts-Filmen bekannten Tonfas, die an Ketten hängenden Kusarigamas, Bögen, durchschlagende Flinten und explosive Handkanonen. Neu ist die Glefe, die sich je nach Kampfhaltung aus- und einklappen lässt. Alle Nahkampfwaffen haben eigene Fähigkeitenbäume, in denen wir neue Attacken und Kombos oder passive Skills lernen. Dazu wollen die Waffen aber auch benutzt werden, denn nur, wenn wir die jeweilige Gattung im Kampf verwenden, erhalten wir neue Punkte. Manche Waffen besitzen spezielle Verzauberungen (wie Blitz- oder Feuerschaden), oder sprechen sogar mit uns, weil sie von einem Yokai besessen sind!

Für das Überleben unseres Samurai ist aber auch die Defensive wichtig, und so gibt es haufenweise toll gestaltete Rüstungen, die wir auf sieben Slots verteilen.

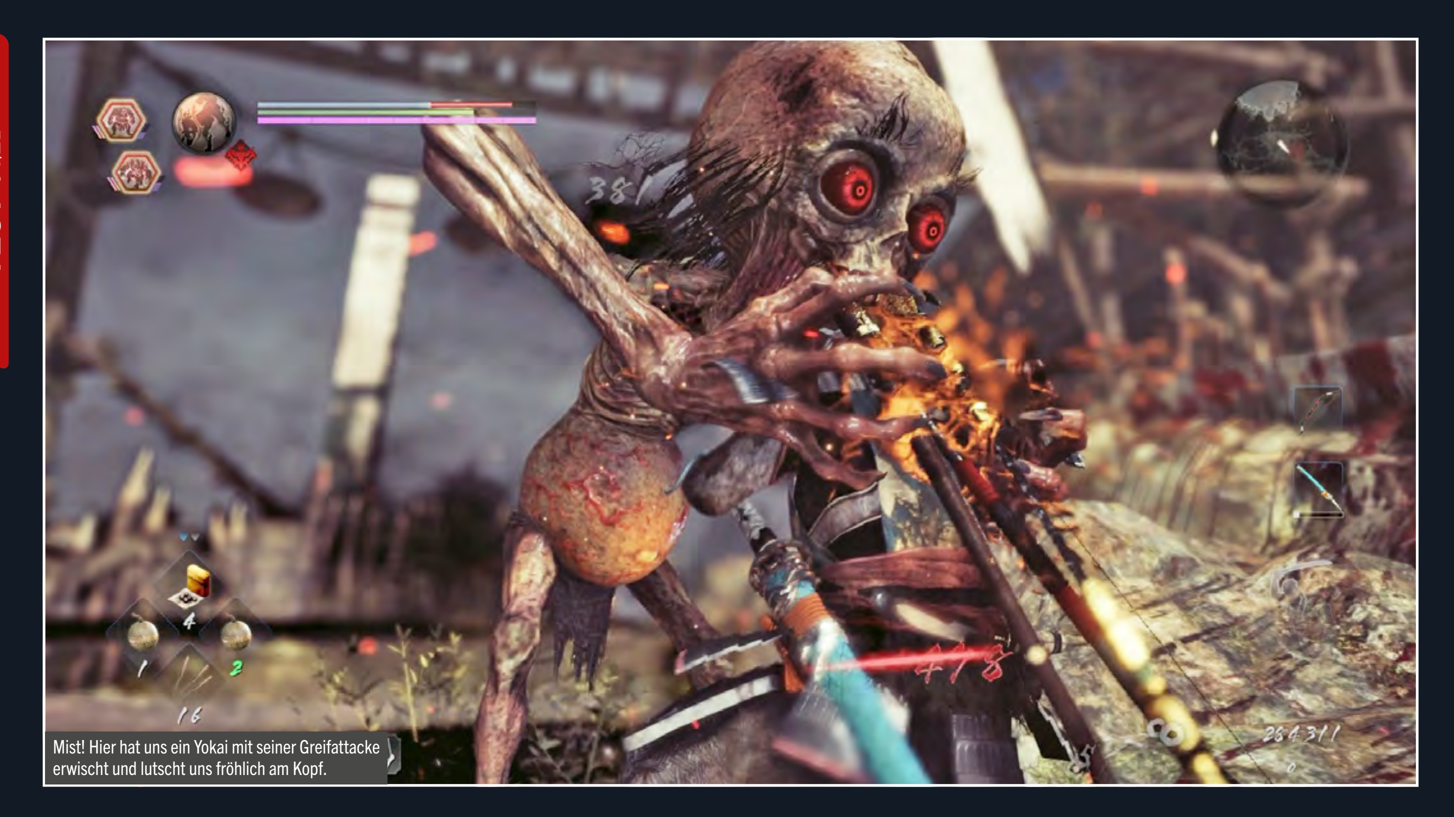
Auch hier sind die Spezialwerte zufallsgeneriert, wodurch man viel Zeit im Inventar für die optimale Zusammenstellung einplanen sollte. Besonders gefallen haben uns die Rüstungssets berühmter Samurai, die wirklich einzigartig aussehen und spezielle Boni verleihen, sollte man mehrere Teile angelegt haben. Beim Schmied kaufen und verkaufen wir Waffen und Rüstungen und verändern deren Aussehen. So können wir ein zueinander passendes, schickes Set tragen, das aber aus komplett zusammengewürfelten Teilen besteht. Durch das Seelenbild leveln



Mit Fernkampfwaffen verschaffen wir uns im Kampf gegen mehrere Gegner einen Vorteil.



In Nioh 2 wird man wieder mit Ausrüstung zugeworfen. Wir verbringen oft mehrere Minuten im Inventar.



Mist! Hier hat uns ein Yokai mit seiner Greifattacke erwischt und lutscht uns fröhlich am Kopf.

wir liebgewonnene Ausrüstung auf, aus der wir herausgewachsen sind, wodurch diese weiterhin relevant bleibt. Mit der Vergütung tauschen wir einzelne Werte unserer Ausrüstung aus.

Außerdem können wir alle Ausrüstungsteile auch komplett zerlegen, um daraus neue Waffen zu schmieden. Dafür benötigen wir Rezepte, die Gegner manchmal verlieren, oder die als Belohnung von Missionen winken.

Durch Clankämpfe, in denen wir uns einem alten Samurai-Clan anschließen und für ihn Ehre erwirtschaften, erhalten wir besondere Items. Ab und zu finden wir auf Missionen zudem Utensilien zur Teezeremonie, mit denen wir unsere Hütte einrichten und Boni auf Gold und Dropraten absahnen. Unser Ruf eilt uns stets voraus, durch das Erringen verschiedener Titel im Spiel können wir weitere Werte minimal verbessern. Das ist alles Kleinvieh, aber über die Zeit bringen diese winzigen permanenten Verbesserungen tatsächlich etwas.

Als halber Yokai haben wir natürlich auch spezielle Fähigkeiten. Besiegten Dämonengegnern nehmen wir gelegentlich sogenannte Seelenkerne ab. Die können wir in bis zu drei Slots einsetzen, wodurch wir die Fähigkeiten des entsprechenden Yokai erhalten. Diese Angriffe speisen sich aus einer vollkommen neuen Leiste, die Anima genannt wird. Anima bauen wir durch erfolgreiche Angriffe auf, die Leiste ist also meist gut gefüllt. Besonders bei Bossgegnern sind Anima-Attacken wichtig, denn die Yokai-Fähigkeiten verursachen vor allem Ausdauerschaden an anderen Dämonen. Dadurch bringen wir Gegner schneller ins Straucheln.

Dämon mit dem grünen Punkt

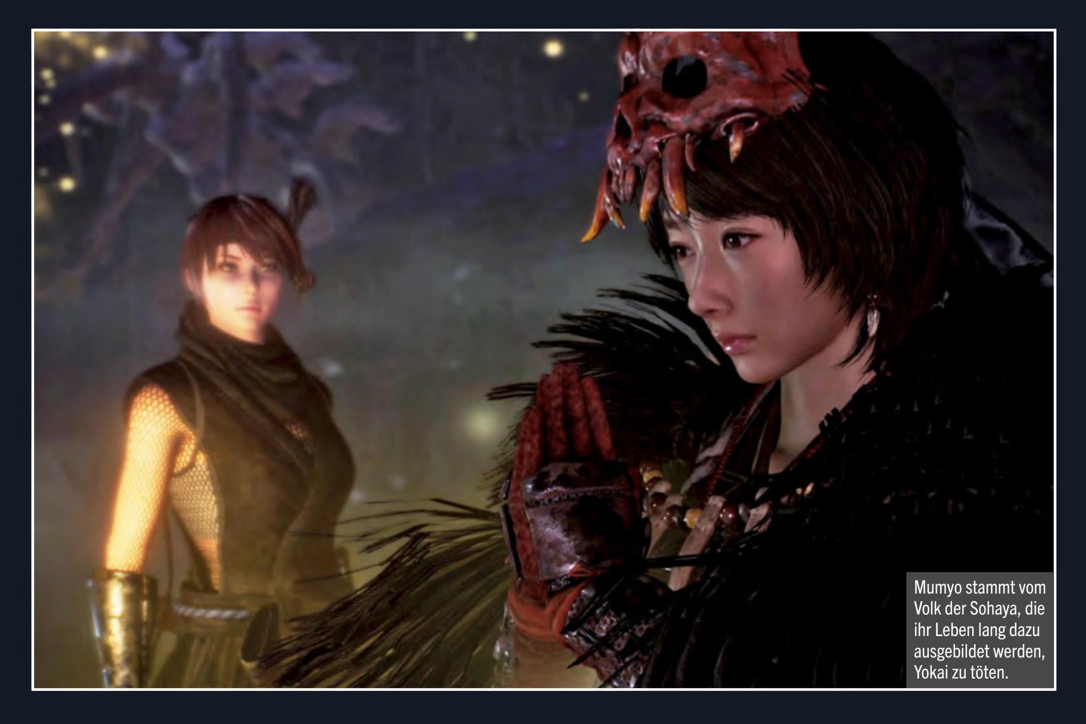
Die Zahl der verschiedenen Yokai, gegen die wir kämpfen, hat sich im Vergleich zum Vorgänger verdoppelt. Das liegt aber vor allem daran, dass bereits bekannte Dämonen wiederverwendet werden. Nioh 2 leidet noch immer an extremem Recycling. Seien es nun die immergleichen Gegner, gleiche Areale oder sogar Bossgegner, auf die wir im Verlauf der Geschichte immer wieder treffen. Dabei hätte das Spiel so viel Füllmaterial gar nicht nötig. Mit gut 80 Stunden für den ersten Durchlauf könnt ihr gut und gerne rechnen. Hinzu kommen die täglich wechselnden Zwielicht-Missionen, in denen wir nochmals alte Missionsgebiete besuchen, diesmal aber mit stärkeren Gegnern.

Um das Hauptspiel in 80 Stunden (oder überhaupt) abzuschließen, benötigt ihr allerdings eine extrem hohe Frustrationstoleranz. Nioh 2 ist nicht nur extrem schwierig, es ist über weite Strecken regelrecht unfair. Gegner sind sehr oft an besonders gemeinen Stellen platziert, wodurch wir dazu gezwungen sind, sie entweder aus der Ferne auszuschalten oder vor ihnen wegzulaufen. Bossgegner beharken uns im Stunlock oder sie töten uns direkt mit einem Schlag.

Wer sich nicht darauf einlassen möchte, Bosskämpfe teils über Stunden hinweg immer und immer wieder zu versuchen, der sollte sich auf eine lange Grindphase einstellen. Etwas Abhilfe schaffen die neuen Segensgräber. Spieler können sie platzieren, um anderen Spielern mit einem KI-gesteuerten Abbild ihrer selbst zu helfen. Leider ist die künstliche Intelligenz alles andere als klug. Oft bleiben die Begleiter mitten im Feuer stehen, greifen nicht an, wenn der Boss gerade verwundbar ist, oder sie



Jeder Dämon hat seine ganz eigene Wuchtattacke. Hier gilt es, auswendig zu lernen.


Mumyo stammt vom Volk der Sohaya, die ihr Leben lang dazu ausgebildet werden, Yokai zu töten.

MEINE MEINUNG

Dominik Pache



„Umfangreiches Rollenspiel für Japan-Fans“

Bei Nioh 2 ist vor allem eines wichtig: Konzentration. Das Spiel ist nichts für nebenbei, es verlangt permanent eure volle Aufmerksamkeit. Das kann frustrierend sein, denn den gleichen Bosskampf zum zwanzigsten Mal zu beginnen, ist nicht wirklich spaßig. Eine kleine Unachtsamkeit und schon geht es von vorne los. Ich wollte Nioh 2 lieben. Ich habe den Vorgänger rauf und runter gespielt. Der Grind machte mir nichts aus. Er war gut, um abzuschalten, und die Spieltiefe zog mich in ihren Bann. Nioh 2 recycelt aber zu viel vom Vorgänger und auch von sich selbst. Ich möchte nicht dieselbe Mission zum dritten Mal spielen, nur um in der nächsten Hauptmission einen kleinen Vorteil zu haben. Schade um ein Spiel, das so viel mehr hätte sein können.

PRO UND CONTRA

- + Unverbrauchtes Setting
- + Innovatives Kampfsystem
- + Epischer Soundtrack
- + Toll gestaltete Welt
- + Fiese Yokai-Monster
- + Kreative Bosse
- + Gut für den PC portiert
- + Drei DLCs inklusive
- − Zu viele Items und Features nagen an der Übersicht
- − Teilweise unfaire Bosse



WERTUNG 8

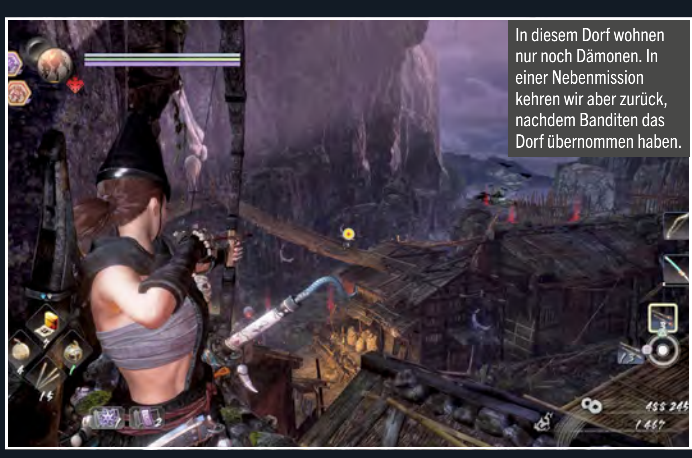
laufen sogar gegen Wände. Komplett nutzlos sind sie aber nicht, denn sie ziehen immer wieder die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich, wodurch man selbst ein paar Treffer platzieren kann.

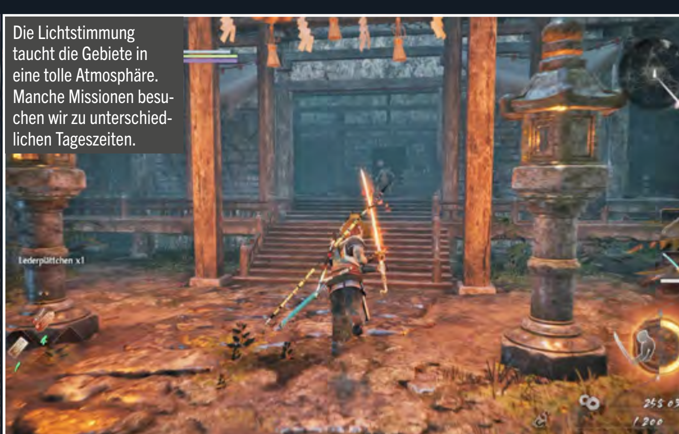
Gemeinsam stirbt es sich schöner

Da spielen wir doch lieber richtig Koop, denn dieser Modus ist in Nioh 2 von Anfang an verfügbar. Wir können mit Items, die wir auch für die Aktivierung von Segensgräbern benötigen, Mitstreiter an einem Schrein beschwören. Dann kämpfen sie gemeinsam mit uns. Allerdings müssen unsere Helfer hierfür die Mission bereits abgeschlossen haben. Das kennen wir so schon aus dem Vorgänger. Neu ist, dass wir über die Torii-Pforte auf Expeditionen gehen können. Hier schließen sich Spieler zusammen, welche die jeweilige Mission noch nicht abgeschlossen haben. Stirbt ein Teilnehmer während einer Expedition, kann er von einem Begleiter wiederbelebt werden oder sich an Ort und Stelle durch Knopfdruck auferstehen lassen. Das zehrt allerdings an einem Balken, der durch jede Auferstehung abnimmt. Ist der Balken leer, gilt die Mission als gescheitert und wir müssen von vorne beginnen.

Die Grafik von Nioh 2 reißt keine Bäume aus. Sie wurde im Vergleich zum Vorgänger hier und da aufgehübscht, bleibt aber im Großen und Ganzen gleich. Die Gestaltung der Welt überzeugt aber trotzdem. Die schönen Lichtstimmungen und detailreichen Monster sind ein Blickfang. Die Steuerung ist komplett anpassbar. Sechs Controllerlayouts gibt es zur Auswahl, aber jeder Knopf kann auch komplett individuell belegt werden. Maus und Tastatur wird natürlich ebenfalls unterstützt. Vorbildlich!

Nioh 2 hätte ein hervorragender zweiter Teil seines bereits sehr guten Vorgängers werden können. Der Fokus darauf, Bosse möglichst schwierig zu gestalten und dabei auch vor unfairen Mitteln nicht zurückzuschrecken, nimmt aber sehr viel Freude am Spiel. Waren wir in den Missionen unterwegs, hatten wir ordentlich Spaß. Bei bestimmten Bossen drehte sich dieses Empfinden aber um 180 Grad und wir waren in erster Linie frustriert. Besseres Balancing wäre nötig gewesen, denn der Schwierigkeitsgrad der beiden Aspekte passt häufig nicht zusammen: Gegner in der offenen Welt schmolzen an manchen Stellen regelrecht unter unserer Klinge, während der Boss des gleichen Levels wie ein Schwamm unsere Attacken absorbierte. Die extreme Wiederverwertung von Gegnern, Arealen und Bossen trübt den Eindruck ebenfalls, allerdings ist Nioh 2 nun mal ein Grinder: Es ist so gewollt, dass Abschnitte immer wieder gespielt werden, um Ausrüstung und Fähigkeiten minimal zu verbessern. Wer mit dieser Mechanik kein Problem hat, Interesse für die Folklore des mittelalterlichen Japans hegt und mal wieder Lust auf ein wirklich umfangreiches und mit vielen Features versehenes Action-Rollenspiel hat, für den ist Nioh 2 die richtige Wahl, zumal in der toll umgesetzten PC-Version auch noch die drei DLCs The Tengu‘s Disciple, Darkness in the Capital und The First Samurai, wovon der erste als neuer Prolog dient. Dieses Komplettpaket lohnt sich! ❑


In diesem Dorf wohnen nur noch Dämonen. In einer Nebenmission kehren wir aber zurück, nachdem Banditen das Dorf übernommen haben.


Die Lichtstimmung taucht die Gebiete in eine tolle Atmosphäre. Manche Missionen besuchen wir zu unterschiedlichen Tageszeiten.



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 11. Februar 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: Ab 16 Jahren

Little Nightmares 2

Kleiner Horror, großer Spielspaß – und tolle Ideen am laufenden Band

Von: Maci Naeem Cheema

Knapp vier Jahre nach dem Release des Erstlings entführt uns Tarsier Studios mit der offiziellen Fortsetzung ein weiteres Mal in die groteske Albtraumwelt des kreativ gestalteten Little Nightmares. Diesmal mit vielen Gameplay-Verbesserungen, dem Umland des Schlunds als neuen Schauplatz und dem mysteriösen neuen Hauptcharakter Mono. Wir haben Little Nightmares 2 getestet und verraten euch, warum der Kindheitshorror zu den ersten großen Hits des Jahres gehört.

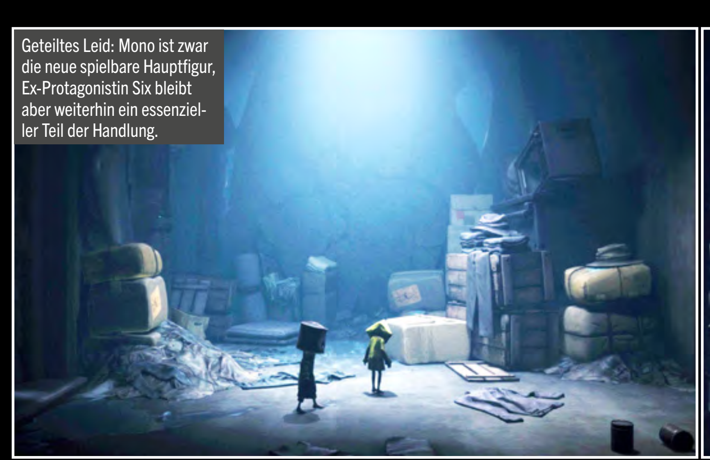
Das 2017 veröffentlichte Little Nightmares, welches auf eine beklemmende Fluchtgeschichte aus einer Unterwasserfestung namens dem „Schlund" setzt, konnte damals mit jeder Menge Kreativität und einer spannenden Prämisse rund um Kinderängste überzeugen. Die oftmals nervigen Kameraeinstellungen, viel zu lange Ladezeiten und wenig Abwechslung im Schleich- und Flucht-Gameplay hielten den Titel aber qualitativ weit entfernt von Vorbildern wie Inside oder Limbo. Mit Little Nightmares 2 nimmt das Team die Probleme des Erstlings in Angriff und baut das Universum sinnvoll aus. Aber wie gut ist das Sequel geworden und was erwartet euch im ca. sechs- bis achtstündigen Horrorabenteuer?

Mono, Six und der schwarze Turm

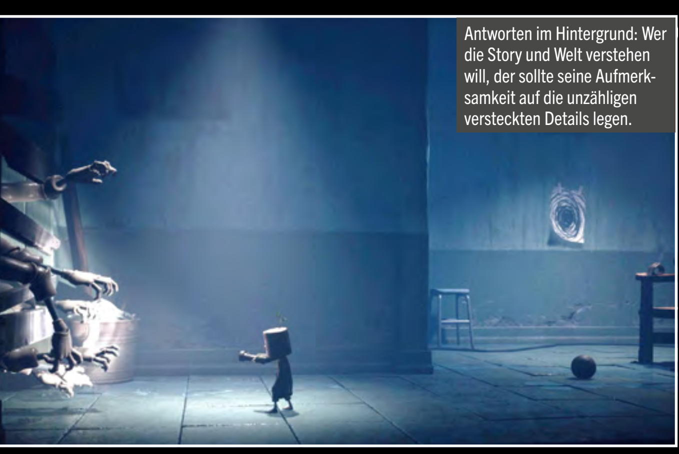
Im ersten Ausflug in das Little-Nightmares-Universum schlüpften wir in die Rolle des kleinen Mädchens Six, das aus ungeklärten Gründen in den tiefsten Ebenen des Schlunds lebt. Damals machte sich die kleine Heldin auf, der furchterregenden Festung, ihren vielen monströsen Bewohnern und der über allem stehenden Strippenzieherin, der sogenannten „Lady", zu entkommen. Was Teil 2 betrifft … Nun, Fans des gelben Regenmantels müssen jetzt stark sein: Im Sequel, welches zeitlich nach den Ereignissen des Erstlings spielt, erleben wir die neue Geschichte nicht aus der Sicht der bereits etablierten Heldin. Stattdessen spendiert uns das Design-Team rund um Art-Director Per Bergmann eine komplett neue Spielfigur, den mysteriösen Jungen Mono. Wem jetzt das Herz blutet, dem sei gesagt: Six ist auch weiterhin ein essenzieller Teil der Handlung und verkörpert im gesamten Spielverlauf unsere Partnerin.

Das pochende Herz, neben Mono und Six, ist der geheimnisvolle schwarze Turm, der sich im Zentrum des neuen Schauplatzes befindet, einer geisterhaften Stadt namens „Pale City". Typisch für die Reihe werden viele Fragen aufgeworfen und nur wenige klar beantwortet. Wo kommt Mono her? Was für ein Gesicht steckt unter der Papiertüte, die der Knabe stets trägt? Vor was versteckt sich Mono? Und, am wichtigsten, was hat das alles mit Six zu tun? Einiges wird sich im Verlauf der Handlung klären, andere Punkte hingegen offenbaren sich nur den findigsten Spielerinnen und Spielern – ganz wie im ersten Teil also.

Für alle Neueinsteiger: Die Little-Nightmares-Reihe setzt voll auf Environmental Storytelling. Dabei handelt es sich um ein modernes und beliebtes Werkzeug der Spieleentwicklung, mit dem Geschichten und Geheimnisse mithilfe der



Geteiltes Leid: Mono ist zwar die neue spielbare Hauptfigur, Ex-Protagonistin Six bleibt aber weiterhin ein essenzieller Teil der Handlung.



Antworten im Hintergrund: Wer die Story und Welt verstehen will, der sollte seine Aufmerksamkeit auf die unzähligen versteckten Details legen.

Mono strikes back: Endlich gibt es die Möglichkeit, sich für die vielen Hänseleien, Strapazen und brutalen Tode zu revanchieren.

Umgebung erzählt werden – Texte oder gar Dialoge sollte man also nicht erwarten. Doch keine Sorge, man kann auch dann seinen Spaß haben, wenn man sich nur auf das Offensichtliche konzentriert. Wer sich aber die Zeit nimmt, die unterschiedlichen Schauplätze genauer unter die Lupe zu nehmen, der wird erfolgreich den ein oder anderen Handlungsstrang entwirren, was Spielspaß und Faszination ordentlich antreibt.

Little Nightmares 2 ist ein Horrorabenteuer mit starkem Fokus auf die so übermittelte Erzählung. Zu viel über die insgesamt fünf Kapitel wollen wir an dieser Stelle ergo nicht erzählen. Was wir jedoch sagen können: Wie auch im Erstling bleiben die Geschichte und die Atmosphäre die größten Stärken. Tarsier Studios gelingt es gut, Nervenkitzel und Spannung aufzubauen und das etablierte Universum sinnvoll zu erweitern – das ist doch schon mal was!

Doch wie sieht es im Nachfolger bezüglich des vormals etwas monotonen Gameplays aus? Und über welche spielerischen Neuerungen darf man sich freuen?

Gemeinsam durch die Hölle

Zu Beginn des Abenteuers gelingt es uns in Gestalt unseres Mini-Helden Mono, die verstörte und geschwächte Six aus dem Keller einer schaurigen Waldhütte zu befreien und ihr zur Flucht zu verhelfen. Fortan ist es unsere Aufgabe, den aussichtslosesten Situationen in Pale City mit viel Teamwork und wachem Auge zu entfliehen. So beispielsweise einem mordgierigen Jäger, der bewaffnet mit einer rostigen Schrotflinte und einer Laterne nach unseren jungen Leben lechzt. Oder den vielen Porzellankindern, welche einen finsteren Schulflur unsicher machen und uns bei der ersten Gelegenheit kaltblütig ermorden. Neben bereits etablierten Aktionen wie Gegenstände verschieben, Klettern, Springen und Rennen gesellt sich nun auch eine Angriffsmöglichkeit hinzu.

Unser knuffiger Protagonist kann nämlich diverse Objekte als Nahkampfwaffen benutzen und sich so gegen einige der gruseligen Gegnertypen wehren. Die vielen ikonischen „Erwachsenenmonster“ sind hier natürlich ausgeschlossen – mit einem Schöpflöffel gegen eine mindestens fünf Mal größere Person zu kämpfen, wäre auch etwas unsinnig. Die Wucht der Schläge sowie die körperliche Anstrengung Monos werden gut auf den Bildschirm gezaubert und sind schön animiert, außerdem bieten die Kampfabschnitte eine nette Abwechslung zum altbekannten Gameplay-Konstrukt.

Ein weiteres frisches Element, welches uns Tarsier Studios auftischt, ist unsere bereits erwähnte KI-Partnerin. Sollte Six etwas Interessantes im Raum entdecken oder unsere Hilfe benötigen, so ruft sie nach uns. Ihre Körpersprache und ihre Aktionen können Hinweise darauf sein, wie wir uns am besten in der jeweiligen Situation verhalten sollten. Uns ist es ebenfalls möglich, Six zu rufen, sollten wir zusätzliche Körperkraft oder eine Räuberleiter benötigen. Dieses System wurde klug und dynamisch gestaltet. Wir hatten nie das Gefühl, Six würde uns in einem bestimmten


Was machst du denn hier? Mono ist nicht das einzige Mysterium, es gibt ebenso viele Fragen rund um Six: Was macht sie im Keller einer Jagdhütte?


Ein tolles Team: Wir waren skeptisch, ob das mit Six als KI-Partnerin klappt. Doch wie sich herausstellt, gibt es keinen Grund zur Sorge.


Schach matt: Die Rätsel sind zwar spaßig, doch viel Knobelei muss man nie an den Tag legen. Zusätzlich gibt es kleinere Probleme im Spieldesign.

Spielabschnitt unnötig hetzen oder zu lahm hinterherhinken.

Abseits davon gibt es nur wenige Veränderungen am altbekannten Spielprinzip. Ein Großteil der Spielerfahrung besteht weiterhin aus Schleich- und Fluchteinlagen, die sind aber toll umgesetzt und treiben den Puls gekonnt nach oben. Zumindest, wenn man mit dem Trial&Error-Prinzip Frieden schließen kann, manch böse Überraschungen sind nämlich nur schwer vorherzusehen. Darüber hinaus hat uns gut gefallen, dass man sich auch Zeit nimmt für ruhige Momente. Mal sind das Szenen, in denen die großartige und dichte Atmosphäre im Vordergrund steht, an anderer Stelle simple Rätsel. Die sind zwar nie wirklich fordernd, machen aber dennoch Laune und fügen sich gut in das Gesamtbild ein – zumindest die meiste Zeit. Das ein oder andere Rätsel ist uns sauer aufgestoßen, da sich das Team entweder nicht an die eigenen Rätsel-Vorgaben hält oder die Lösung im direkten Umfeld der Aufgabe offen daliegt – beides unnötig, doch auch beides verkraftbar. Keinen Grund zu meckern gibt es beim fantastischen Design, mit dem sich Little Nightmares kinderleicht in kommende Albträume schleicht.

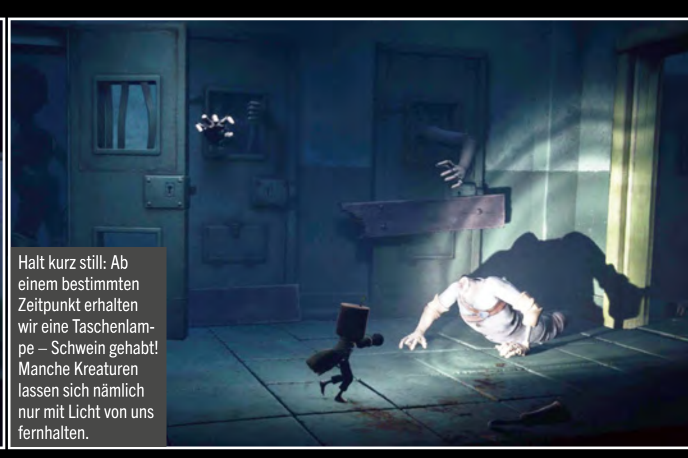
(Alb)traumhaft schönes Design

Das Design der Spielwelt und ihrer Bewohner ist fantastisch umgesetzt und gehört zu den dicksten Positivaspekten der Little-Nightmares-Serie. Egal ob es die aus Kindheitsängsten gestrickten Umgebungen sind oder die furchteinflößenden Kreaturen, wie zum Beispiel die diabolische Lehrerin. Solch ein strenges Regime in ihrer Schule zu führen, ist ihr nur dank ihres extrem dehnbaren Halses möglich, mit dem sie jede Ecke des Schulgebäudes terrorisieren und im Auge behalten kann. Jede Idee und jedes Element wurden durch echte Emotionen oder Orte inspiriert, dann durch einen imaginären Fleischwolf gedreht und so grotesk dargestellt, dass sie kaum mehr etwas mit der realen Welt, wie wir sie kennen, am Hut haben.

Apropos Hut! Little Nightmares 2 bietet ein paar Collectables, die glücklicherweise nicht nur den Sinn verfolgen, die Spielzeit unnötig zu strecken. Für Mono gibt es unterschiedliche Kopfbedeckungen, die es auf den meist linearen Spielwegen zu finden gibt. Wem die Papiertüte also nicht zusagt, der kann auf andere Hüte zurückgreifen – man will ja toll aussehen, während man von kinderfressenden Monstern gejagt wird. Außerdem finden sich sogenannte „Fragmentierte Überreste“ in der Spielwelt, die nicht nur cool gestaltet sind, sondern auch kleine Geschichten erzählen.

Hinter der Horrorfassade verstecken sich außerdem viele herzerwärmende Details, welche die Entdeckerlust entfachen und viel über die Figuren und Areale erzählen. Wer beispielsweise die Lehrerin und ihr Handeln im Schulabschnitt genauestens beobachtet, der erkennt viele Andeutungen auf einen gescheiterten Traum und eine innige Liebe zur Musik. Kreidezeichnungen am Boden, die Geschehnisse im Krankenhaus, die von dessen Vergangenheit zeugen … Little Nightmares 2 strotzt nur so von interessanten Details, die mit viel Fingerspitzengefühl in die Kapitel eingewoben wurden. Darüber hinaus zeigt sich die Welt von Little Nightmares schicker als je zuvor. Im Vergleich zum ersten Teil, der mit Technikmacken zu kämpfen hatte, macht das Sequel eine deutlich bessere Figur und gefällt mit schönen Lichteffekten, viel Abwechslung und scharfen Texturen.


Unterricht mal anders: Egal, ob wir den Unterricht stören oder uns mucksmäuschenstill verhalten, die Lehrerin hat immer ein Problem mit uns!


Halt kurz still: Ab einem bestimmten Zeitpunkt erhalten wir eine Taschenlampe – Schwein gehabt! Manche Kreaturen lassen sich nämlich nur mit Licht von uns fernhalten.


So macht Sammeln Freude: Die Collectables in Little Nightmares 2 wurden clever in die Welt integriert und treiben die Entdeckerlust gekonnt nach vorne.

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Schrecklich schön, kreativ und hässlich grotesk – top!“

Little Nightmares 2 hat mir richtig viel Spaß gemacht. Ich würde mich keinesfalls als Horrorfan bezeichnen, da mir meist nur sehr spezielle Werke zusagen. Im Filmbereich sind das zum Beispiel moderne und ästhetische Gruselfilme wie Midsommar, The Lighthouse oder Hereditary. Bei Spielen hingegen stecke ich schnell den Kopf in den Sand – schlicht zu viele Jumpscares für meinen Geschmack! Little Nightmares 2 hat mich aber voll am Haken. Eine dichte Atmosphäre steht über kurzen Schreckmomenten (die gibt es dennoch), gepaart mit dem tollen Design und der fantastischen Musik ergeben sich unzählige Szenen, die sich langfristig ins Gehirn gebrannt haben. Außerdem sind mir Mono und Six so sehr ans Herz gewachsen, dass ich es kaum erwarten kann mich ein weiteres Mal ins Abenteuer zu stürzen. Bleibt zu sagen: dicke Empfehlung.

Technisch (beinahe) einwandfrei

Auch die Ladezeiten fallen weitaus geringer aus. Außerdem steuert sich die Spielfigur genauer, wenn wir sie mit dem Analogstick durch die Gegend scheuchen. Es kommt auch seltener zu hakeligen Animationen oder gar einem Feststecken hinter Türen oder anderen Objekten. Bei unserer Test-Session kam es zu keinen dramatischen Problemen, aber doch zeigte sich der ein oder andere Bug. Keiner davon zwang uns aber zum Neuladen oder beeinträchtigte den Spielspaß maßgeblich. Ein großer Kritikpunkt am Erstling waren die willkürlich gesetzten Checkpoints. Im zweiten Teil ist das nun weitaus besser gelöst, jedoch immer noch nicht ideal umgesetzt. Ab und an gibt es Spielabschnitte, bei denen wir nach einem Scheitern mehrere Objekte wieder neu positionieren und Schalter neu betätigen müssen. Nervig!

Was wiederum gut gefällt, ist die Kameraführung. Im Gegensatz zum Erstling setzt Tarsier Studios diesmal auf einen „Puppenhaus-Effekt“, der dem düsteren Gruseltrip mehr Charme gibt und zudem alte und sehr störende Kameraprobleme gekonnt umschifft. Der schön umgesetzte Effekt macht sich besonders bemerkbar, wenn man von einem Raum in den nächsten voranschreitet. Es ist, als würde man in die groteske Welt, in der sich Mono und Six befinden, hineingucken – ganz so, wie es bei einem Puppenhaus der Fall ist. Auf unserer Reise durch die grotesken Areale von Pale City kam es kaum zu Kameraproblemen, meist waren alle wichtigen Details gut ersichtlich. Ein mindestens genauso tolles Argument, sich in das Umland des schwarzen Turms zu stürzen, ist die fantastische musikalische Untermalung von Tobias Lilja, der auch schon für die Kompositionen des Erstlings verantwortlich war. Kinderhafte Klänge und Chore treffen auf eine dichte Gruselatmosphäre, die gemeinsam eine alptraumhafte und erdrückende Stimmung kreieren – fantastisch.

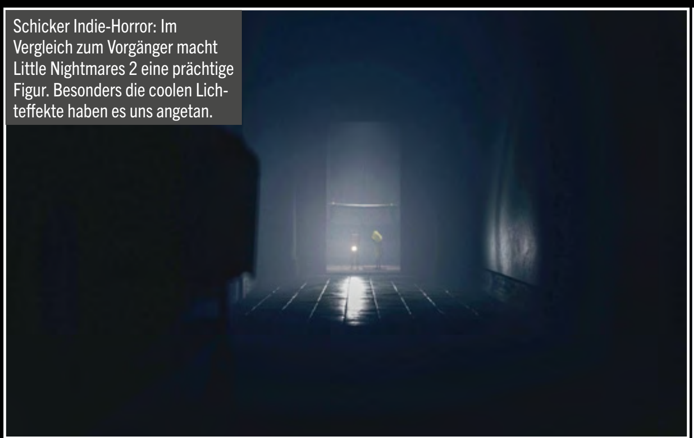
An den TV gebannt

Man könnte also meinen, es gibt kaum größere Kritikpunkte an Little Nightmares 2. Doch das entspricht nicht ganz der Realität. So finden wir, dass die Mischung aus Puzzles und Kreaturen sowie Erzählung im Vorgänger besser funktionierte. Der Schlund im ersten Teil war in seiner Gestaltung zudem glaubwürdiger als die manchmal etwas konstruiert aufgebaute Welt des neuen Spiels, jedes einzelne Element schien aus gutem Grund zu existieren. Zudem geht dem Abenteuer zum Finale hin etwas die Puste aus. Das Ende ist keinesfalls schlecht und jedes Kapitel konnte uns erfolgreich in seinen Bann ziehen, verglichen mit den ersten paar Levels nehmen die Überraschungen und die interessanten neuen Eindrücke aber irgendwann ab. Dennoch handelt es sich bei Little Nightmares 2 um ein wirklich gut gemachtes Spiel, und sobald wir mit dem Tippen dieses Tests fertig sind, drücken wir fest die Daumen für einen dritten Teil. Und zwar ab … jetzt! ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Ein reiches Universum mit vielen interessanten Charakteren und Details
- ➕ Mono als gelungener neuer Hauptcharakter
- ➕ Viel Nervenkitzel und Spannung
- ➕ Toll designte Antagonisten
- ➕ Viel Abwechslung bezüglich der Areale
- ➕ Unzählige Details im Hintergrund, die mehr Infos über die Welt und ihre Bewohner verraten
- ➕ Packender und gruseliger Soundtrack
- ➖ Zu simple Rätsel, die ab und an mit den eigenen Vorgaben brechen
- ➖ Zum Ende hin gehen dem Abenteuer leider etwas die Luft und die Kreativität aus
- ➖ Kleinere Bugs




Schicker Indie-Horror: Im Vergleich zum Vorgänger macht Little Nightmares 2 eine prächtige Figur. Besonders die coolen Lichteffekte haben es uns angetan.


Grotesk und surreal: Der Horrortrip rund um Mono und Six fokussiert sich auf Kinderängste, das heißt aber keinesfalls, dass es nicht abgefahren zur Sache geht.

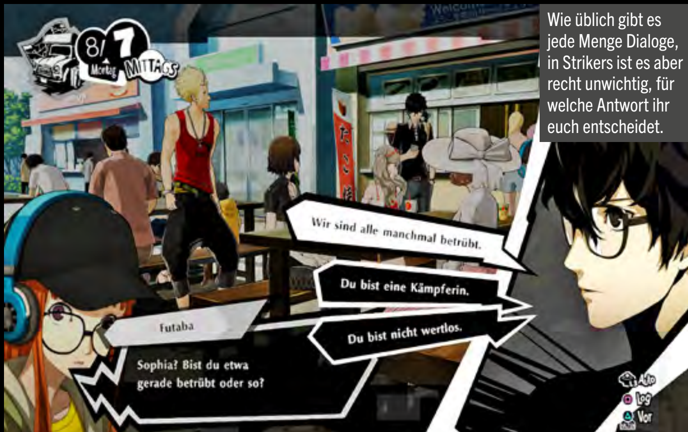
Persona 5 Strikers

Genre: Action
Entwickler: Omega Force
Hersteller: Atlus
Termin: 23. Februar 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

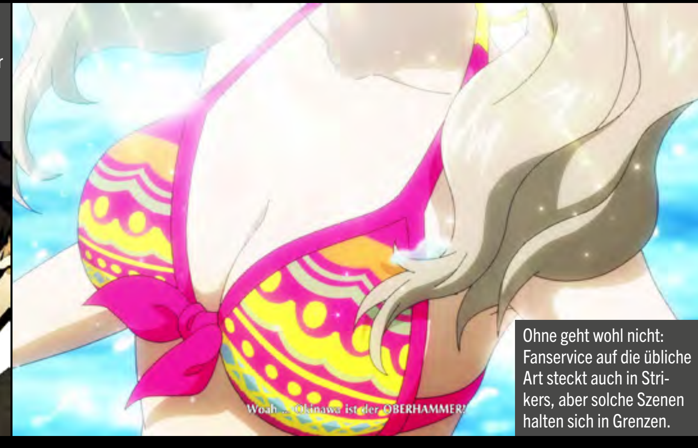
„I'm a shape shifter" heißt es im Ohrwurm „Beneath the Mask" aus dem Soundtrack von Persona 5. Und Tatsache: Die Marke funktioniert auch als Action-Spiel!

Von: Katharina Pache

Mit traumatischen Ereignissen geht jeder anders um. Die Bösewichte in Persona 5 Strikers sind, anders als im (noch?) Playstation-exklusiven Persona 5, keine schlechten Menschen. Vielmehr kamen sie durch einschneidende Erlebnisse vom rechten Weg ab und ziehen nun andere mit ins Verderben, indem sie deren Begierden stehlen. Aus diesem Grund müssen die Phantomdiebe rund um Protagonist Joker abermals im Meta-Universum für Recht und Ordnung sorgen, obwohl die Freunde eigentlich vorhatten, einen entspannten Sommerurlaub miteinander zu verbringen. Wer bis jetzt nur Bahnhof versteht, hat vermutlich Persona 5 nicht gespielt und dürfte dementsprechend bei der Handlung von Persona 5 Strikers gehörig auf dem Schlauch stehen. Theoretisch kann man auch als Unwissender Vergnügen mit Strikers haben, realistisch betrachtet funktioniert das Spiel aber nur für Fans. So wird die Serie von Atlus zwar keine neuen Anhänger generieren, die Kompromisslosigkeit der Umsetzung ist jedoch zu begrüßen – keine ellenlangen Erläuterungen,



Wie üblich gibt es jede Menge Dialoge, in Strikers ist es aber recht unwichtig, für welche Antwort ihr euch entscheidet.



Ohne geht wohl nicht: Fanservice auf die übliche Art steckt auch in Strikers, aber solche Szenen halten sich in Grenzen.

Die Story dreht sich in erster Linie um das Verhältnis von Menschen zu Apps und sozialen Medien. Hier treffen wir einen großen Fan der Phantomdiebe!

kein In-Game-Almanach, kein „das ist vorher passiert“, Strikers geht einfach los und verlässt sich darauf, dass ihr wisst, was Sache ist. Außen vor bleiben die Zusatzinhalte von Persona 5 Royal, der erweiterten Ausgabe des Rollenspiels. Sie sind im Strikers-Universum nie passiert.

Auf ein Neues

Nichtsdestotrotz steht fest: Wer Persona 5 gespielt hat, verspürt in Strikers sofort ein Déjà-vu der besten Art. Die Musik, die Präsentation, die Stimmen, die Schauplätze, die Personen und Personas – es besteht akute Verwechslungsgefahr mit dem Original. Tatsächlich ist Strikers viel mehr als nur ein schnödes Spin-off oder ein Dynasty Warriors in Phantomdiebe-Verkleidung, nein, das hier ist, was die Handlung und Darbietung angeht, eine vollwertige Fortsetzung. Ein bisschen lockerer und leichter kommt die Story daher, zumindest in den ersten beiden Spieldritteln, passend zum Roadtrip-Thema, und da man den Cast der Phantomdiebe in Persona 5 bereits so gut kennengelernt hat, mischen Neuzugänge die Riege auf. Ohne zu viel verraten: Sie stehen den etablierten Phantomdieben in Nichts nach und ergänzen die Truppe vorzüglich.

It's showtime

Unterschiede zu Persona 5 gibt es in Strikers aber auch, und bei vielen davon liegt im eigenen Ermessen, ob man sie begrüßt oder ablehnt. Da ist natürlich zunächst die offensichtlichste Tatsache: Strikers ist ein Action-Titel und nur wenig Rollenspiel. Statt in Rundenkämpfen fetzt ihr euch in Echtzeit mit zahlreichen Feinden. Alle Teammitglieder der Phantomdiebe aus dem ersten Teil sind von Anfang an verfügbar, weshalb euer Portfolio an abgedeckten Elementen massiv ausfällt, ihr also stets die Schwachstellen der Widersacher ausnutzen könnt. Das liegt auch daran, dass die Zeit nicht mehr wie ein Damoklesschwert über eurem Haupt hängt. Zwar hat Strikers auch eine Datumsanzeige, allerdings schreiten die Tage nach den Vorgaben des Spiels voran, ihr könnt also nicht versagen, weil ihr zu langsam wart. Kurzum: Ihr dürft so oft ihr wollt an einem Tag in die Dungeons steigen, der ewige Flaschenhals SP (die Punkte, die erforderlich sind, um Magie einzusetzen) ist in Strikers Geschichte. Ihr verlasst den Dungeon einfach beim Checkpoint und betretet ihn erneut – schon sind eure wertvollen Punkte aufgefüllt. Da sich auch die Bindungen zu euren Kameraden automatisch entwickeln, müsst ihr nicht mit eurer Freizeit haushalten, überlegen, mit wem ihr euch treffen möchtet, ob ihr Lernen oder Angeln wollt. Strikers ist insgesamt sehr viel linearer, hat so gut wie keine Nebenbeschäftigungen und für welche Antwort ihr euch in Dialogen entscheidet, ist meistens ganz egal.

Phantomdiebe im Turbomodus

Persona 5 ist ein langsames Spiel. Trotz vieler gestrichener Aspekte des Originals ähnelt Strikers seinem großen Bruder in dieser Hinsicht. Ihr führt viele Gespräche, seht euch zig Zwischensequenzen an und lauft durch nett nachgebildete (wenn auch kleine) Bereiche japanischer Städte. Selbst in den Dungeons setzt Strikers auf das etwas ungelenke Stealth-System der Vorlage, bei dem ihr euch an



Das kann sich sehen lassen: Wie üblich sind die Menüs toll gestaltet und versprühen jede Menge Flair, genau wie der Rest des Spiels. Ein attraktives Gesamtpaket!

Jeder der insgesamt zehn Helden hat eine eigene Show-down-Attacke, die cool inszeniert ist und ordentlich Schaden bei den Gegnern anrichtet.



Vor allem auf engen Räumen fällt es schwer, die Übersicht im Kampf zu behalten. Dann kassiert man schnell Treffer ohne Vorwarnung.

Schatten anschleicht, um sie von hinten für einen Bonus zu attackieren. Und dann kommt es zu einem regelrechten Schleudertrauma, denn die Kämpfe sind das genaue Gegenteil all der geruhsamen, taktischen Aspekte der Serie. Ihr übernehmt die Steuerung einer der vier Figuren (Joker muss immer im Team sein) und entfesselt auf Knopfdruck und in Echtzeit jede Menge rasante Attacken, begleitet von einem Effektfeuerwerk, während eure Feinde das Gleiche tun. Sowohl beim Einsatz der Persona als auch beim Schießen gönnt euch das Spiel eine Verschnaufpause, um Attacke und Richtung auszuwählen. Die Figuren spielen sich recht unterschiedlich, im Endeffekt reicht es aber, einfach wild auf die Tasten zu hämmern und sich am Ergebnis zu erfreuen, vor allem, wenn man Strikers in erster Linie wegen der Story spielt. Wer tiefer in die Mechanik eintauchen will, kann dies durch unterschiedliche Kombos, teilweise freischaltbar, problemlos tun. Aber: Schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ziehen sich Kämpfe gegen diverse Zwischenbosse, die allesamt über zu viel Lebenspunkte verfügen, gerne mal länger als 30 Minuten. Die richtigen Bosse sind weitaus interessanter und spaßiger als die aufgeschwemmten Möchtegern-Obermotze, mit denen euch Strikers immer wieder unumgänglich konfrontiert.

Gut geklaut

Die Modelle der Personas, die Angriffe und ein Teil der Animationen wurden aus Persona 5 übernommen, und das funktioniert gut. Die Kamera jedoch hätte noch etwas Feinarbeit nötig gehabt, damit sie den den flotten Kämpfen in Strikers gewachsen ist. In engen Räumen könnt ihr Übersicht komplett vergessen, aber auch bei den offeneren Umgebungen verliert man Ziele (selbst, wenn sie anvisiert sind) schnell aus dem Blick und wird von Attacken erwischt, die man nie hat kommen sehen. Das ist aber kein Weltuntergang, meistens bereitet es trotz mangelnder Übersicht Vergnügen, mit Personas auf Schatten einzuprügeln: Überfahrt als Mona-Bus Feinde, zieht ihnen mit Yusukes Schwert einen neuen Scheitel oder verursacht mit Panthers lodernder Peitsche Verbrennungen. Ähnlich wie im Rollenspiel dürft ihr ungefährdet erneut draufhauen, wenn ihr einen kritischen Treffer gelandet habt und zur gemeinsamen Attacke blasen. Außerdem füllt sich mit der Zeit die Showdown-Leiste auf, wer zwischen den Helden wechselt, bekommt einen Bonus. Ist der Balken gefüllt, entfesselt ihr einen besonders starken Angriff mit Unterstützung der Persona des jeweiligen Kandidaten. Diese Momente sind schön inszeniert, gegen Ende des Spiels hat man sich am Spektakel aber sattgesehen, ausschalten kann man die kurzen Zwischensequenzen nicht.

Kochen und Einkaufen

Neu in Strikers im Vergleich zu Persona 5 ist das Kochen. Das hört sich nach mehr an, als im Endeffekt dahintersteckt, ihr kauft lediglich die Zutaten, sammelt Rezepte an den verschiedenen Haltestellen des Roadtrips und bestätigt im Wohnwagen per Knopfdruck, dass ihr das Gericht zubereiten möchtet. Bei der ersten Herstellung folgt eine kurze Unterhaltung, das war es aber auch schon. Auch solltet ihr von den Zwischenstopps und Sightseeing-Touren in ganz Japan nicht zu viel erwarten. Teilweise


Gelegentlich wartet das Spiel mit netten Ideen auf. Im Schnee-Dungeon von Hokkaido brettert ihr mit dem Snowboard durch Feinde.


Der Strand von Okinawa ist einladend, aber den Phantomdieben bleibt nicht viel Zeit, um das Paradies zu genießen.



Ihr werdet in Dungeons nicht Hals über Kopf in Kämpfe verwickelt, sondern attackiert die Feinde im besten Fall aus dem Hinterhalt für einen Bonus.

hält die Gruppe nur für eine kurze Zwischensequenz an bestimmten Stellen und zu tun gibt es in den überschaubaren Bereichen, die ihr frei erkunden könnt, nur wenig – mal abgesehen vom Einkaufen. Nebenaufgaben wurden allesamt in die Dungeons ausgelagert. Ihr könnt diese auch dann noch betreten, wenn ihr den jeweiligen Boss besiegt habt. Die Missionen erschöpfen sich in Aufgaben wie „erschlage zehn Jack Frost mit Makoto“ oder „besiege Boss X ein weiteres Mal“. Erledigen möchte man diese Fleißaufgaben eigentlich nicht einmal dann, wenn eine gute Belohnung winkt, wie etwa eine besonders starke Waffe, die man nicht kaufen kann, um einen kurzen Dialog mit Freunden zu Gesicht zu bekommen oder gewisse Skills weiterzuentwickeln. Bei diesen Elementen handelt es sich zwei der wenigen RPG-Aspekte, die in Persona 5 Strikers auftauchen. Durch Voranschreiten der Story erhaltet ihr Bindungspunkte, die ihr dann in Bindungs-Skills investiert, wie etwa die Regeneration von Lebens- und Magiepunkten nach abgeschlossenen Kämpfen. Beinahe wie im Original funktioniert der Velvet Room, die Zwischenwelt, in der Joker seine Personas verwaltet. Der Katalog an Monstern ist kleiner als im Rollenspieloriginal, aber dessen Vervollständigung geschieht in Strikers ähnlich: Nach Kämpfen lassen Gegner gelegentlich ihre Masken fallen, die nutzt ihr dann, um neue Personas aus ihnen zu erschaffen, indem ihr sie mit anderen Personas fusioniert. Das Levelsystem eurer Monster präsentiert sich wie gewohnt, mit Erfahrung steigen sie auf, verbessern ihre Werte und lernen neue Attacken.

Volltreffer?

Technisch gibt es an Persona 5 Strikers, abgesehen von der Kamera, nichts auszusetzen. Auf Steam berichteten vereinzelte Spieler über Crashes, diese kamen bei uns jedoch nicht vor. Es gibt schönere Spiele, ohne Frage, aber es gibt wenige Titel, die so viel Stil und Charme haben wie Persona 5 – und damit auch Persona 5 Strikers. Es ist trotzdem gut möglich, dass ihr beim Spielen stets den Wunsch im Hinterkopf habt, Strikers wäre ein „richtiges“ Persona mit dem üblichen Zeitsystem, den Bindungen, die ihr erarbeiten müsst, mit Nebenbeschäftigungen und ausgeklügelten Rundenkämpfen. Aber vielleicht zieht ihr ja Action vor und findet die Kompaktheit des Spin-off zugänglicher. Mit einer Spielzeit von etwa 32 Stunden (ohne alle Nebenmissionen zu erledigen) hat man das Ende in Strikers weitaus schneller erreicht als im Original, das mindestens mehr als doppelt so lange eure Aufmerksamkeit benötigt. Eines ist jedenfalls sicher: Persona 5 Strikers ist, trotz ungewohnter Ausrichtung, alles andere als eine traumatische Erfahrung für Fans. Nein, als Liebhaber von Persona 5 kommt man im Grunde nicht darum herum, sich erneut in die Phantomdiebe-Kluft zu hüllen. ❑



Gewisse Kenntnisse japanischer Gepflogenheiten, Gerichte und Feste setzt Persona 5 Strikers voraus.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Gutes Spiel, aber ich wünschte, es wäre Persona 5-2.“

Als Fan der Persona-Rollenspiele vermisse ich auf jeden Fall die ganzen Überlegungen, die mir in Strikers erspart bleiben, das Spiel trifft für mich die Entscheidung, was ich an Tag X tun werde (oder wohl eher nicht tun werde). Aber Strikers ist eben ein anderes Spiel, und als das muss ich es betrachten, meine persönlichen Präferenzen finden ja in diesem Kasten ihren Platz. Und den nutze ich nun, indem ich mir an dieser Stelle wünsche, dass die zwei (eine hat wohl nicht gereicht?) Szenen in den heißen Quellen auf dem Boden des Schneideraums liegen geblieben wären. Hahaha, die Jungs sind versehentlich gleichzeitig mit den Mädchen im Bad gelandet, das hab ich ja noch niemals in einem Anime, Manga oder Videospiel gesehen! … Gähn. Manche Klischees sind so alt, die haben einen Bart von Okinawa bis Hokkaido, sie gehören begraben und vergessen. Nicht, weil ich etwas gegen Fanservice habe, sondern weil das einfach nur faulstes und langweiligstes Writing für einen Roadtrip der Phantomdiebe ist. Aber zur Beruhigung: Der Großteil der Handlung zeigt sich unterhaltsamer als diese beiden einfallslosen Augenblicke. Und Yusuke ist sowieso immer ein Highlight. Auf jeden Fall hat mir Strikers Lust auf japanisches Essen und Sommer gemacht, und besonders darauf, Persona 5 mal wieder durchzuspielen. Dafür habe ich ja genug Zeit, denn weder Essen noch Sommer haben sich für die nächste Zeit angekündigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stilsichere Inszenierung
- ➕ Setzt Story gelungen fort
- ➕ Unterschiedliche Kampfstile machen Spaß
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Tolle Musik
- ➕ Deutsche Texte, gut übersetzt
- ➖ Gelegentlich unübersichtlich
- ➖ Sehr kleine Bereiche zum Erkunden
- ➖ Langweilige Nebenmissionen
- ➖ Einige Kämpfe werden unnötig in die Länge gezogen



Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Nepos Games
Hersteller: Nepos Games
Termin: 17. Februar 2021
Preis: 19,99 Euro
USK: nicht geprüft

Nebuchadnezzar

Von: Matthias Dammes

Ein Zwei-Mann-Team aus Tschechien entführt uns ins antike Mesopotamien. Dort errichten wir im klassischen Stil sehr gelungen altertümliche Städte und Monumente.

Der Name Nebuchadnezzar sagt vielleicht nicht jedem direkt etwas. Filmfans bringen ihn eventuell noch mit The Matrix in Verbindung, wo das Hoverschiff von Captain Morpheus diesen Namen trug. Wer sich für Geschichte interessiert, weiß aber, dass sich dahinter eine Herrscherdynastie des antiken Reiches der Babylonier verbirgt, eine der ältesten Hochkulturen der Menschheit. Einer der berühmtesten Könige von Babylon war Nebuchadnezzar II., in dessen Regierungszeit unter anderem zahlreiche architektonische Wunder der Altzeit fallen. Darunter das berühmte Ischtar-Tor, der Turmbau zu Babel sowie die Hängenden Gärten der Semiramis.



Ums Bauen dreht sich auch alles im gleichnamigen Spiel der tschechischen Indie-Entwickler von Nepos Games. Dahinter verbergen sich vor allem zwei Entwickler, die schon für verschiedene Studios gearbeitet haben und dabei ihr Traumprojekt Nebuchadnezzar stets in ihrer Freizeit nebenher entwickelt haben. Ende 2019 entschieden sich die beiden dann, sich unabhängig zu machen und ihre ganze Energie in die Verwirklichung ihres Traums zu stecken. Im Spiel geht es darum, babylonische Siedlungen von den ersten Hütten bis hin zu gewaltigen Tempelanlagen aufzubauen. Das Spielprinzip ist ziemlich deutlich von legendären Klassikern wie Pharaoh und Caesar inspiriert. Daraus machen die Entwickler auch keinen Hehl. Ihrer Meinung nach habe diese Form des Spiels mit einer stilisierten 2D-Grafik auch heute noch ihren Platz.

Anfänge der Zivilisation

So eine Zivilisation im antiken Mesopotamien war bereits sehr komplex, mit verschiedenen Gesellschaftsschichten, Warenketten und Handelsbeziehungen zu Nachbarn. Diese Komplexität stellen die Entwickler auch in den vielfältigen Aufbaumöglichkeiten des Spiels dar. Damit ihr aber nicht von zu vielen Informationen auf einmal erschlagen werdet, steigert die 13 Missionen umfassende Kampagne die Komplexität schrittweise. In den ersten fünf Missionen steht euch zudem Gil-



Die Entwickler setzen auf klassische 2D-Grafik, die Dank schick gezeichneter Objekte auch sehr ansehnlich ist.

In den ersten Missionen der Kampagne steht uns Gilgamesh zur Seite, um uns die Grundlagen des Spiels beizubringen.

gamesh als Lehrmeister zur Seite, der euch in die wichtigsten Spielmechaniken einführt.

Spätestens ab der fünften Mission seid ihr dann ganz auf euch gestellt und müsst immer herausforderndere Ziele erreichen. Die Missionen führen euch dabei immer weiter durch die Geschichte der Hochkulturen im Zweistromland zwischen Euphrat und Tigris. Zum Abschluss erwartet euch dann in der letzten Mission mit dem Aufbau von Babylon selbst eine enorme Herausforderung. In der gewaltigen Stadt müsst ihr alle möglichen Gesellschaftsschichten mit passenden Waren versorgen und zudem noch gewaltige Monumente wie den Regierungspalast, den Turm von Babel sowie die Hängenden Gärten errichten.



Hier sind ein paar Bauernhäuser zu sehen. Das Info-Fenster informiert uns über die benötigten Waren, damit diese in höhere Stufen aufsteigen.



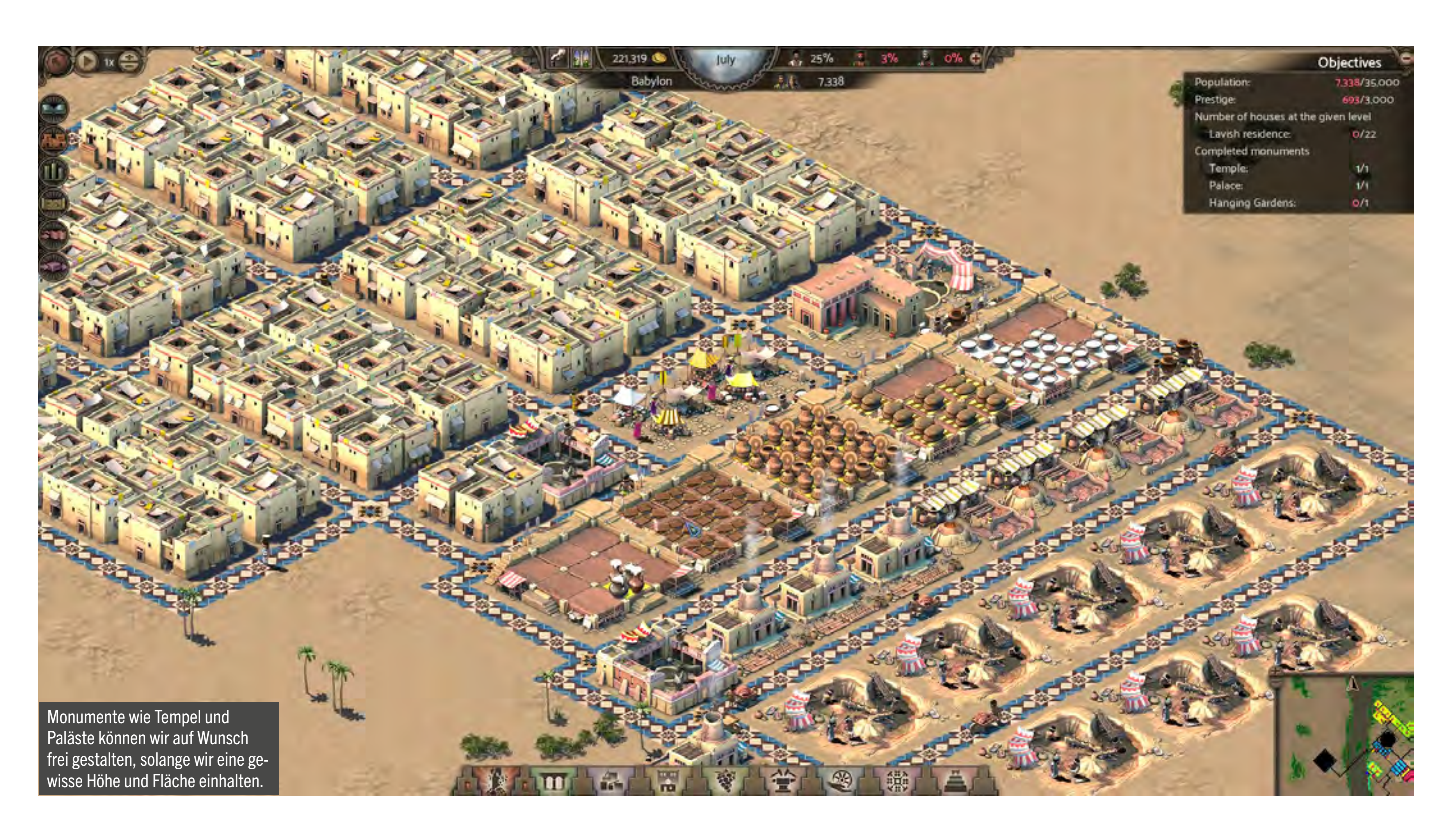
Die Farmen für die Nahrungsversorgung benötigen fruchtbares Gelände, das mühsam dem Fluss abgerungen werden muss.

Wirtschaftlicher Kreislauf

Das Grundprinzip des Aufbaus in Nebuchadnezzar ist einfach zu verstehen, besonders, wenn man bereits andere Spiele dieser Art kennt. Wir beginnen mit der Errichtung einer Reihe von Häusern, in die mit den Bauern die niedrigste Bevölkerungsschicht einzieht. Diese Häuser lassen sich in vier Stufen aufwerten, um mehr Bewohnern Platz zu bieten. Dazu müssen wir die Einwohner aber mit bestimmten Gütern versorgen. Um die zweite Stufe zu erreichen, benötigen die Bauern zum Beispiel Brot und Milch. Also errichten wir Ziegenfarmen für die Milch und Getreidehöfe, die das wertvolle Korn anbauen, das Bäckereien dann zu Brot verarbeiten.

Schon in diesen einfachen Anfängen zeigen sich erste Komplexitäten, die es zu bedenken gilt. So gibt es auf den meist kargen Karten nur wenig fruchtbares Land, meist an Flüssen und Oasen, das sinnvoll genutzt werden will. Mit Bewässerungsgräben können wir der Wüste zwar noch ein paar zusätzliche Hektar Ackerland abtrotzen, aber auch die Bewässerungsmöglichkeiten sind nur begrenzt nutzbar. Da es aber nicht nur beim Anbau von Weizen und Milch bleibt, muss also von Anfang an auf eine effiziente Nutzung des fruchtbaren Landes geachtet werden. Für den reibungslosen Wirtschaftskreislauf muss zudem beachtet werden, dass Pflanzen nur zu einer bestimmten Zeit im Jahr geerntet werden können. Die angebaute Menge muss also für das gesamte Jahr reichen, bis es den nächsten Ertrag gibt.

Das führt im nächsten Schritt zu einer Notwendigkeit ausgeklügelter Lagerhaltung. Dazu errichten wir Warenhäuser, die bis zu 36 Einheiten an Gütern aufnehmen können. Um den Warenfluss effektiv zu steuern, ist es jedoch sinnvoll, jedem Lager eine gewisse Funktion zuzuweisen. Da es weit über 30 verschiedene Zwischen- und Endprodukte gibt, sollten die Warenhäuser



Monumente wie Tempel und Paläste können wir auf Wunsch frei gestalten, solange wir eine gewisse Höhe und Fläche einhalten.



Die in Villen lebende zweite Bevölkerungsschicht benötigt nicht nur bestimmte Waren, sondern auch eine ansehnlich gestaltete Umgebung.

also immer nur für bestimmte Produkte freigegeben werden. Wichtig ist auch ihre Platzierung auf der Karte, da die produzierenden Betriebe nur eine gewisse Reichweite haben, um ihre Ware auszuliefern. Um Produkte von einem Ende der Stadt zum anderen zu transportieren, werden Karawanen zwischen den Warenhäusern eingesetzt.

Anspruchsvolle Untertanen

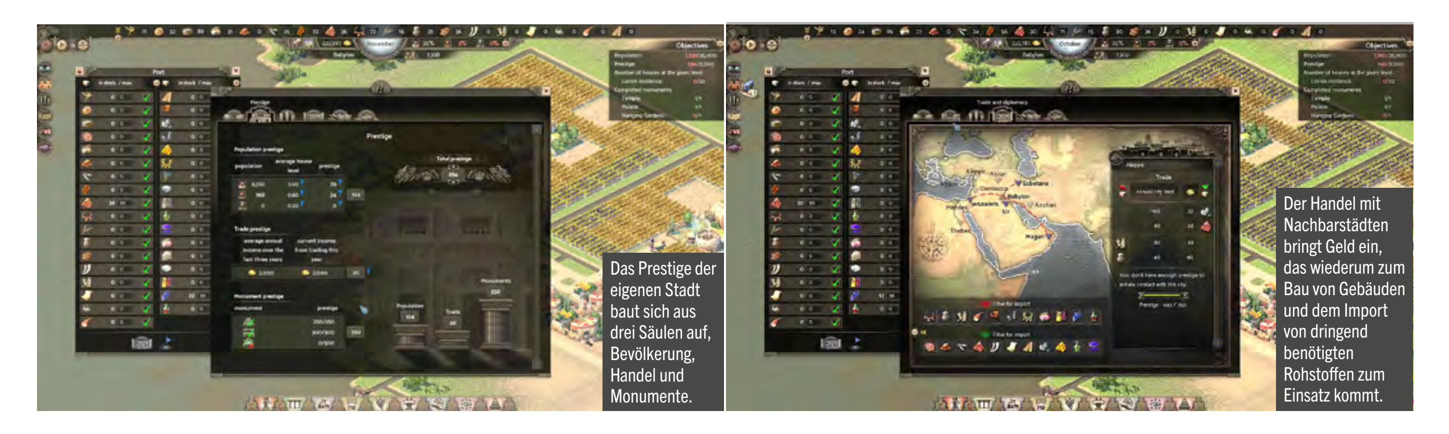
Was also recht harmlos beginnt, wird schnell komplexer. Die Bauern verlangen als Nächstes nach Wasser, Keramik, Bier und Administration für ihren weiteren Aufstieg. Und spätestens beim Bier beginnen sich die Spielelemente, vornehmlich die drei unterschiedlichen Gesellschaftsschichten, zu verzahnen. In der Brauerei arbeiten nämlich nicht mehr die einfachen Bauern, sondern bereits Bürger. Um diese in die Stadt zu locken, müssen wir Villen errichten. Doch diese werden nicht automatisch bewohnt. Stattdessen müssen wir direkt für die Versorgung mit Fisch und Datteln sorgen. Außerdem stellen die Bürger nun auch Ansprüche an ihre Umgebung, was sich in den Werten der Attraktivität und Verschmutzung ausdrückt.

Es sollten also möglichst keine Produktionsbetriebe in der Nähe sein, um die Verschmutzung gering zu halten. Dafür müssen wir schicke Wege, Statuen und kleine Parkanlagen anlegen, um die Attraktivität der Nachbarschaft zu steigern. Die Bürger können ihrerseits wieder in fünf verschiedenen Stufen aufsteigen. Dazu müssen sie unter anderem mit Waren wie zeremoniellen Gegenständen, Kleidung und Olivenöl versorgt werden. Aber auch hier verzahnt sich die Weiterentwicklung der Wirtschaftskreisläufe wieder mit der letzten Gesellschaftsschicht, den Aristokraten. Diese in Residenzen lebenden feinen Herren zufriedenzustellen, wird nochmal eine größere Herausforderung, die auch Profis fordern wird. Wein, luxuriöse Kleidung und Juwelen erfordern eine gut funktionierende Wirtschaft, aber auch gute Beziehungen zu den Nachbarn.

Aufstieg durch Handel

Da sich nicht alle benötigten Rohstoffe vor Ort abbauen lassen, ist es von großer Wichtigkeit, ein funktionierendes Handelsnetz aufzubauen. Verschiedene Städte der Umgebung bieten unterschiedliche Waren zum Import und Export an. Auf der einen Seite können wir so ein paar Überschüsse verkaufen und auf diese Weise Geld einnehmen, das wir wiederum zum Bau von Gebäuden benötigen. Viel wichtiger ist aber der Import von Rohstoffen wie Kupfer, Gold und Elfenbein, die wir nicht selbst herstellen können. Ohne diese wertvollen Waren könnten wir nie alle unsere Einwohner zufriedenstellen und auf die höchste Stufe hieven.

Damit sich Nachbarstädte auf den Handel mit uns einlassen, müssen wir zunächst eine bestimmte Menge an Prestige erreicht haben. Dieser Wert steigert sich automatisch durch steigende Bevölkerungszahlen, errichtete Monumente und erfolgreiche Handelsbeziehungen. Für den Erstkontakt gilt es, dem potenziellen Handelspartner dann noch ein Geschenk in Form einer Ladung gewisser Waren zu machen. Wenn wir nun einen Hafen in unserer Stadt errichten, kann der Warenaustausch mit der Außenwelt beginnen. Die Notwendigkeit des Handels sorgt dafür, dass man seine Wirtschaft entsprechend auf eine gewisse Überproduktion bei einigen Produkten ausrichtet. Denn ohne Exporte, die die Staatskasse füllen, gibt es auch keine Importe der begehrten Rohstoffe. Da Handel die einzige Geldquelle ist, besteht aber auch die Gefahr, sich in eine Sackgasse zu entwickeln, aus der man man-


Das Prestige der eigenen Stadt baut sich aus drei Säulen auf, Bevölkerung, Handel und Monumente.

Der Handel mit Nachbarstädten bringt Geld ein, das wiederum zum Bau von Gebäuden und dem Import von dringend benötigten Rohstoffen zum Einsatz kommt.

gels alternativer Geldquellen nicht mehr herauskommt.

Fragiles System

Die Spielsysteme in Nebuchadnezzar greifen aber dennoch ganz gut ineinander und halten den Spieler permanent auf Trab. Wenn wir versuchen die Bierproduktion für unsere Bauern zu steigern, verbrauchen wir Arbeitskräfte bei den Bürgern, also müssen wir dort wieder gegensteuern, was wiederum zu einem höheren Verbrauch bei Produkten der Bürger führt, also müssen wir auch in diesen Warenketten den Ausstoß erhöhen und so ließe sich das endlos fortsetzen. Umso befriedigender das Gefühl, wenn man die schrittweisen Fortschritte in seiner Stadt beobachtet. Allerdings kann es auch schnell frustrierend werden, wenn man an einer Stellschraube dreht, und plötzlich wieder drei andere Probleme auftauchen, deren Behebung wiederum zu neuen Brennpunkten führt.

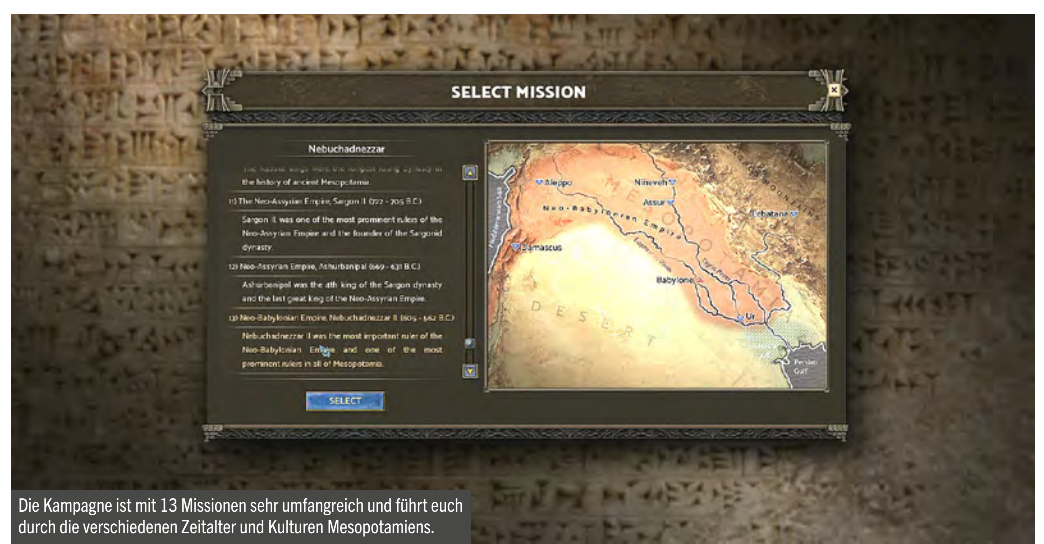
Immerhin bietet das Spiel ein paar Statistiken, mit denen sich ein Überblick über die Situation verschaffen lässt. Auf einer Übersichtsseite werden alle im Spiel befindlichen Waren aufgelistet und ihre Produktions- sowie Verbrauchsdaten dargestellt. Wenn wir hier zum Beispiel feststellen, dass derzeit 21 Einheiten Keramik verbraucht werden, aber nur 16 produziert, wissen wir, dass es in diesem Bereich Nachbesserungsbedarf gibt. Für einzelne Waren lässt sich der Fluss der Güter zudem noch direkt in der Spielwelt anzeigen. Wählen wir ein Produkt aus der oberen Leiste aus, wird mit animierten Balken dargestellt, wo die Ware produziert, verkauft und verbraucht wird.

Keine Sandbox

Hat man dann mal ein paar Arbeitskräfte zu viel, kann man sich ja an den Bau eines Monuments wagen. Dabei handelt es sich vor allem um Tempel und Paläste. Für diese gewaltigen Bauten braucht es vor allem eine stetige Versorgung mit Ziegeln. Also werden Lehmgruben und Ziegelbrennereien aufgebaut und der Transport der Steine zur Baustelle organisiert. Das Monument selbst kann dann entweder anhand eines vorgefertigten Bauplans automatisch errichtet werden oder aber ihr legt selbst Hand an und setzt es aus Bauelementen selbst zusammen. Dabei muss das Ergebnis lediglich gewisse Vorgaben für Höhe, Fläche und verbaute Elemente einhalten, um als vollwertiges Monument zu gelten.

So viel Freiheit hätten wir uns auch gerne beim eigentlichen Spiel gewünscht. Aber leider enthält Nebuchadnezzar in der Release-Fassung bisher nur die 13 Missionen umfassende Kampagne. Die von den Entwicklern im offiziellen Q&A zum Spiel versprochenen Szenarien sind genauso wenig enthalten, wie ein freier Spielmodus, in dem man einfach ohne Spielziel vor sich hin bauen kann. Dabei gibt es dafür sogar schon einen entsprechenden Menüpunkt, der bisher jedoch leer ist. Gerade um den nicht vorhandenen Sandbox-Modus ist es besonders schade, da sich gerade solche Aufbauspiele ja unheimlich zum Tüfteln und unbeschwerten Bauen eignen. Einen im Spiel integrierten Karteneditor gibt es entsprechend bisher auch nicht.

Immerhin bieten die Entwickler von Anfang an Mod-Unterstützung über den Steam Workshop an. Laut ihrer hauseigenen Modding-Dokumentation ist es mit den Modtools auch schon möglich, eigene Karten, Szenarien und Missionen zu erstellen. Vielleicht sehen wir also schon bald durch die Community erstellte freie Spielmodi und sonstige Szenarien. ❑



Die Kampagne ist mit 13 Missionen sehr umfangreich und führt euch durch die verschiedenen Zeitalter und Kulturen Mesopotamiens.



Monumente wie Tempel und Paläste können wir auf Wunsch frei gestalten, solange wir eine gewisse Höhe und Fläche einhalten.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Gutes Spielgefühl, aber auch ein paar Macken."

Ich habe es Kollege David zu verdanken, dass ich auf dieses Indie-Kleinod aufmerksam geworden bin. Als Fan der alten Klassiker von Impression Games passte Nebuchadnezzar natürlich genau in mein Beuteschema. Vor allem, da sich das Entwicklerduo mit Mesopotamien auch noch antikes Neuland gesucht hat und nicht einfach die großen Vorbilder kopiert. Dass es sich trotzdem vor allem beim Gameplay an Titeln wie Caesar und Pharaoh bedient hat, wird sofort deutlich. Das gelingt den beiden aber durchaus sehr gut und schaut in der schicken 2D-Optik auch noch echt angenehm aus. Die stetig steigende Komplexität, je weiter man in der Kampagne voranschreitet, wird schnell zur Herausforderung und verschlingt immer mehr Zeit, je aufwändiger die Städte werden. An einigen Stellen haben es die Entwickler mit der komplexen Verzahnung aber vielleicht etwas übertrieben. Die Kampagne durchzuspielen, wird dadurch auch für Profis eine Herausforderung. Wirklich enttäuscht war ich schließlich noch, als auch am Releasetag der eigentlich versprochene Sandbox-Modus nicht im Spiel auftauchte. In einem Aufbauspiel eigentlich ein No-Go.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schicke 2D-Optik
- ➕ Hohe Warenvielfalt
- ➕ Freiheit beim Bau von Monumenten
- ➕ Umfangreiche Kampagne mit 13 Missionen
- ➕ Mod-Unterstützung
- ➕ Komplex verzahnte Wirtschaftskreisläufe …
- ➖ … die im späteren Spielverlauf aber auch frustrieren können
- ➖ Geld-Einkommen nur durch Handel kann zu Problemen führen
- ➖ Kein Sandbox-Modus
- ➖ Kein integrierter Karten-Editor



Genre: Jump & Run
Entwickler: Skeleton Crew Studios
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 28. Januar 2021
Preis: 14,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

Olija

Ist das noch retro oder schon antik? Olija nimmt uns mit auf eine Zeitreise zu den Ursprüngen der Videospiele.

Von: Stefan Wilhelm & Lukas Schmid

Nahezu 40 Jahre liegt die Zeit schon zurück, in der Videospiele noch keine Multimillionen-Dollar-Produktionen mit Multimillionen-Dollar-Marketing waren, in der Spielekonsolen mit Holz verkleidet waren und Computer aussahen wie Brotkästen, in der virtuelle Abenteuer auf Disketten mit wenigen Kilobyte Speicher Platz fanden und die auf dem Schulhof getauscht wurden. Entwickelt wurden diese Abenteuer dabei selten von großen Studios, sondern häufig von leidenschaftlichen Nerds in ihren Kellern und Garagen. In dieses Frühstadium des Mediums versetzt euch Olija zurück, das erste größere Projekt der Skeleton Crew Studios aus Kyoto.

Ein kurzes, bodenständiges 2D-Abenteuer, das sich bewusst spartanisch präsentiert, um an Genre-Vertreter wie Prince of Persia (1989) und Another World zu erinnern, und das im Kern von einem einzigen Entwickler geschaffen wurde.

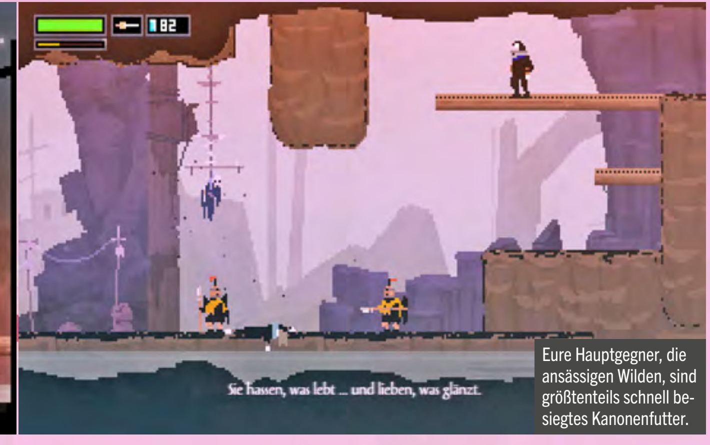
Die Geschichte beginnt in der Kajüte des jungen Barons Faraday, der mit seiner notleidenden Bevölkerung an Bord eine Seefahrt in unbekannte Gewässer antritt, um nach neuem Lebensraum zu suchen. Es kommt, was kommen muss: Faraday und seine tollkühne Crew geraten in einen Sturm, der das Schiff mit Mann und Maus absaufen lässt. In den Fluten zeichnen sich noch Umrisse eines gewaltigen Wals ab, ehe ihr in einem Meer aus Trümmern versinkt. Wenig später erwacht ihr auf einer fremden Insel, die nicht nur von blutrünstigen Einheimischen, sondern auch von schwarzen Schleimkreaturen bevölkert wird. Die Mission: eure Mannschaft wiederfinden und aus dieser Hölle entkommen!

Frei von den Sünden der Vergangenheit

Die spartanische Präsentation des Spiels fällt ab der ersten Spielsekunde ins Auge: Selbst für ein Werk im 2D-Retro-Stil ist Olija arg pixelig. Die Quadrate, aus denen die Gesichter der Figuren bestehen, könnt ihr an einer Hand abzählen, selbiges gilt für Kleidung und Waffen. Eure Umgebung ist voller grobkörniger Linien, die keine Kantenglättung der Welt wieder geradebügeln könnte. Für Gamer, die erst nach den Achtzigern eingestiegen sind, ist der Stil zweifelsfrei gewöhnungsbedürftig!



Das karge Dorf Eichenflut baut ihr nach und nach wieder auf, indem ihr Ressourcen sammelt und Crewmitglieder rettet.



Eure Hauptgegner, die ansässigen Wilden, sind größtenteils schnell besiegtes Kanonenfutter.

Eine derart heruntergefahrene Optik lag damals in der mangelnden Rechenleistung begründet, heutzutage kann ein Spiel wie Olija den kantigen Stil mit allerlei „modernen“ Extras verfeinern: Zwar ist kaum erkennbar, welchen Haarschnitt euer Held trägt, die Pixel-Frisur weht aber immerhin elegant im Wind. Hintergründe sind grob gezeichnet, aber mit Schattierungen, waberndem Nebel und Wolken weit entfernt von den einfarbigen Flächen eines Prince of Persia. Animationen sind simpel, aber flüssig, Levels scrollen sauber und von einer grausig-hakeligen Steuerung, die viele Klassiker aus der Epoche heutzutage ungenießbar macht, bleibt ihr ebenfalls verschont.

Ihr steuert Faraday präzise und direkt durch allerlei zweidimensionale Wälder, Gruften und Tempelanlagen, absolviert einfache Sprungpassagen und bekämpft mit einem überschaubaren Waffenarsenal eine überschaubare Gegnerpalette. Beim Levelaufbau bedient sich Olija nicht beim im Indie-Sektor allgegenwärtigen Zufallsgenerator und auch nicht beim Metroidvania-Prinzip, sondern schickt euch durch handgemachte, relativ lineare Abschnitte. Nach dem kurzen, aber drögen Anfang des Spiels, mit sehr niedrig angesetztem Schwierigkeitsgrad und arg simplem Leveldesign, findet ihr euer wichtigstes Hilfsmittel zum Durchqueren des Feindgebiets: eine verfluchte Harpune, mit der ihr nicht nur im Nah- und Fernkampf austeilt, sondern euch auch zu bestimmten Orten in der Spielwelt teleportieren könnt.



Gestatten, Olija: In kurzen Einlagen werbt ihr um die Gunst der titelgebenden Königin – mit dem Schwert oder mit der Blume.

Seht ihr schwarze Augäpfel, Kisten oder Gegner auf einer sonst unerreichbaren Plattform, werft ihr die mit gelbem Stoff ummantelte Lanze per Tastendruck und warpt euch dann an ihren Landepunkt. Ihr könnt zwar nur in acht Richtungen zielen und müsst euch bei allem dazwischen auf eine Auto-Aim-Funktion verlassen, die erfüllt ihren Job jedoch meist zuverlässig. In Gefechten schwingt ihr die immer ausgerüstete Harpune, die Fäuste oder eine von vier Sekundärwaffen, die ihr im Laufe des Spiels aufsammelt. In der Theorie könnt ihr eurer Arsenal neben Standartangriffen vielseitig einsetzen: Da ihr jede Attacke mit einer Richtungseingabe kombinieren könnt, feuert ihr etwa mit der mächtigen Donnerbüchse in den Boden, um euch vom Rückstoß hochschleudern zu lassen. Martialisch und elegant! Per Uppercut lasst ihr Gegner fliegen, um sie dann in der Luft mit der Harpune aufzuspießen und euch zur Fortsetzung der Combo gleich hinterherzuwarpen. Auch eine Ausweichrolle habt ihr in petto, mit der ihr dank einiger Millisekunden Unverwundbarkeit auch direkt durch feindliche Hiebe und Schüsse huscht.

In der Praxis ist all das jedoch sehr selten nötig. Die meisten der wenigen Gegnertypen, die euch in die Quere kommen, rücken euch im Nahkampf auf die Pelle und sind sehr leicht mit langen Schlagkombinationen kleinzukriegen. Erst spät im Spiel werdet ihr gezwungen, euer überraschend umfangreiches Repertoire auch einzusetzen. Dann verlagern sich die Gefechte vom Boden in die Luft und werden trotz wenig optischem Krachbumm sogar einigermaßen fetzig! Die grafische Gestaltung sorgt jedoch auch dafür, dass ihr oft nicht sofort seht, welche der vier Zusatzwaffen ihr gerade im Holster habt; zudem habt ihr nur einen Knopf, um durchs Arsenal zu schalten.

Wenige Pixel, viel Charme

Der erste freundlich gesinnte Gefährte, dem ihr nach einigen simplen Kämpfen begegnet, ist ein brabbelnder alter Fährmann.



Beim Dreier-Bosskampf gegen die Jäger will Olija etwas zu viel aus seinem spartanischen Aufbau herausholen. Weniger ist mehr!

Wo Devolver als Publisher fungiert, darf Pixel-Splatter nicht fehlen. Die Donnerbüchse hinterlässt hier blutige Klumpen.



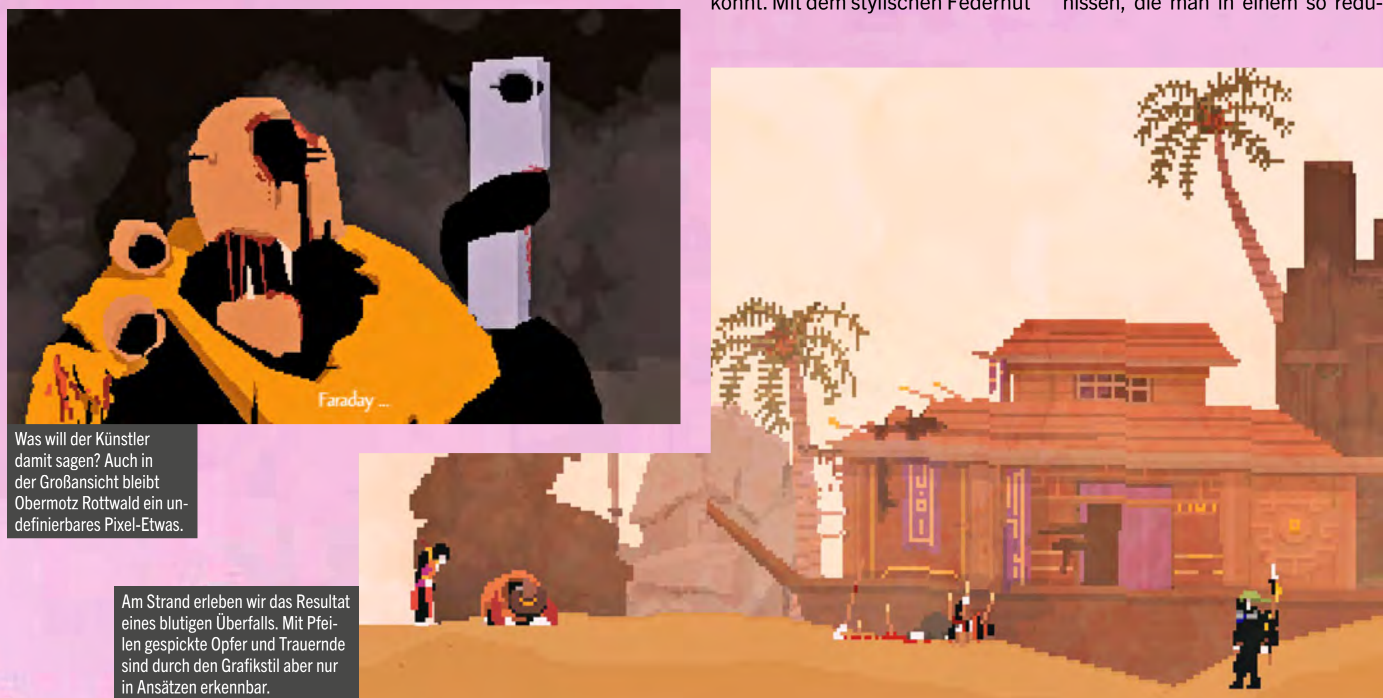
Beim Hutmacher fertigt ihr mit gesammelten Ressourcen neue Kopfbedeckungen an, die eure Combos verändern.

In kurzen Cutscenes präsentiert er euch die Eckpfeiler der Geschichte und chauffiert euch zu den Inseln, die ihr nach und nach freischaltet, indem ihr Seekarten findet. Habt ihr die Startgebiete durchquert, ein Rapier eingesackt und mit sauber animierten Angriffen die ersten Wilden durchlöchert, erreicht ihr Eichenflut, euren Hub. In dem hastig zusammengebauten Dorf kommt eine Handvoll Händler unter, am Rande schnappt ihr zudem immer wieder interessante Infoschnipsel auf, die dem Spiel seinen mysteriösen, morbiden Charme verleihen. So erzählt euch etwa ein Schneider, dass er eure Crew in schwarzblauen Gewändern einkleidet, da diese beiden Farben das letzte sind, was ein Ertrinkender im tiefen Ozean zu Gesicht bekommt. Der knappe Erzählstil, gekoppelt mit der zwar liebevoll gestalteten, aber stilistisch detailarmen Pixel-Optik regt immer wieder eure Fantasie an, um etwaige Lücken zu vervollständigen – wie bei einem guten Horror-Roman.

Mit eingesammelten Edelsteinen und Ressourcen errichtet ihr eine Handvoll Shops in Eichenflut. Dann könnt ihr eure Lebensleiste verlängern, zwischen den Insel-Trips heilenden Eintopf verputzen und euch beim Hutmacher eine neue Kopfbedeckung anfertigen lassen. Kleider machen Leute, Hüte machen Spielstile: Je nach Hut verfügt ihr über eine von sechs Spezialfähigkeiten, die ihr bei aufgeladener Combo-Leiste einsetzen könnt. Mit dem stylischen Federhut beschwört ihr beim Ausweichen und Warpen tödliche Klingen, die Krokodilsmütze lässt euch wiederum wertvolle Lebenspunkte von Gegnern abzwacken. Für besonders motivierte Spieler, die das Kampfsystem mehr ausreizen wollen, als es das Spiel verlangt, steht zudem ein Hut zur Verfügung, der eure Geschwindigkeit erhöht, solange ihr Schaden vermeidet.

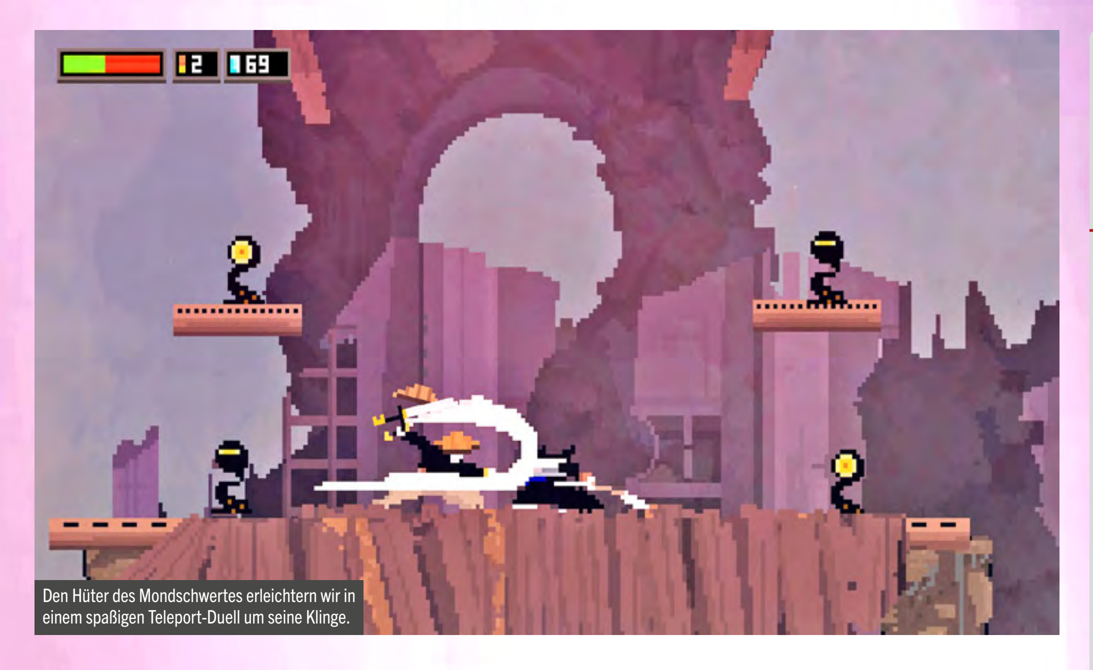
Ein Stil mit Licht und Schatten

Später überrascht Olija immer wieder mit netten geskripteten Ereignissen, die man in einem so redu-



Was will der Künstler damit sagen? Auch in der Großansicht bleibt Obermotz Rottwald ein undefinierbares Pixel-Etwas.

Am Strand erleben wir das Resultat eines blutigen Überfalls. Mit Pfeilen gespickte Opfer und Trauernde sind durch den Grafikstil aber nur in Ansätzen erkennbar.



Den Hüter des Mondschwertes erleichtern wir in einem spaßigen Teleport-Duell um seine Klinge.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Kurz, simpel, gut: Ich habe den Timewarp nicht bereut!"

Man muss schon ein Auge für Details haben und seine Fantasie anstrengen, um dem grobschlächtigen Stil von Olija etwas abgewinnen zu können. 2D-Retro-Games von Indie-Studios gibt es wie Sand am Meer, und selbst verglichen mit vielen davon sieht Olija optisch ziemlich alt aus. Dafür besticht das Abenteuer mit einem sehr klaren Fokus auf simple, meist sauber spielbare Action, die bis auf wenige miese Bosskämpfe, in denen der Entwickler dann doch zu viel wollte, durchgehend unterhaltsam ist. Zudem war ich überrascht, wie viel morbide, mysteriöse Atmosphäre Olija mit so wenig optischer Klarheit entstehen lässt. Ein Spiel, das genau weiß, was es sein will, ohne viel Schnickschnack – eine Eigenschaft, die ich bei modernen Games oft vermisse!

PRO UND CONTRA

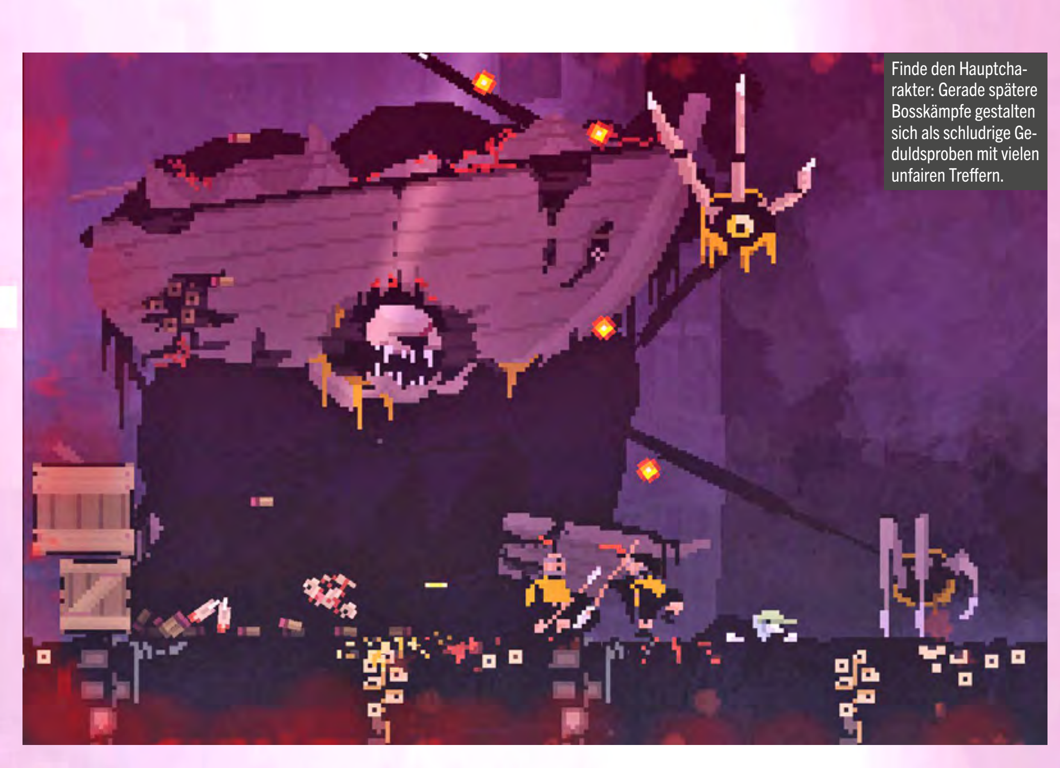
- ➕ Gelungene, düstere Seefahrer-Atmosphäre
- ➕ Präzise, direkte Steuerung, die mit wenigen Tasten auskommt
- ➕ Solides Gameplay mit Raum für komplexe Aktionen …
- ➖ … die aber selten verlangt werden, Buttonmashing reicht fast immer
- ➖ Wenig Umfang, kaum Wiederspielwert
- ➖ Einige vermurkste Bosskämpfe



zierten Spiel nicht erwartet hätte: Da hebt ihr am Ende eines Tempels den Schlüssel zum nächsten Areal auf, als plötzlich eine nicht enden wollende Schar von bemitleidenswert abgemagerten Gefangenen den Raum stürmt und sich aus allen Richtungen auf euch stürzt. Die zombieähnlichen Gestalten springen euch auf den Rücken, um eure Flucht zu verlangsamen. Habt ihr eine davon weggeschleudert, setzen schon drei andere zum Sprung an – hier wird Olija kurzzeitig zum Resident Evil des kleinen Mannes.

In den spärlich gesäten Bosskämpfen schießt sich Olija mit seinem grobschlächtigen Artstyle immer wieder selbst ins Bein. Die Figuren sind detailarm, das Treffer-Feedback teils unklar und gegnerische Angriffe bestehen nur aus wenigen lesbaren Frames. Besonders unübersichtlich wird es in Gefechten, in denen euch neben dem Haupt-Boss noch eine Horde Minions ans Leder will: Hier überlagern sich Figuren und Effekte zu einem Pixelmatsch, in dem eure Hauptfigur mit ihren wenige Pixel großen Waffen sang- und klanglos untergeht. Zudem teleportieren sich spätere Gegner gerne kreuz und quer durch die Arenen, bewerfen euch mit Sprengsätzen und schlagen euch die Harpune aus der Hand, die ihr dann hektisch wieder zurückrufen müsst – sofern ihr überhaupt erkennen konntet, dass ihr sie verloren habt. Somit bekämpft ihr Bosse wie die drei Jäger, die euch im Team angreifen und sich dabei als Nahkämpfer, Schütze und Heiler eigentlich interessant ergänzen, eher mit schludrigem Buttonmashing als mit taktischer Raffinesse. Ein nerviges Lowlight ist vor allem der Endboss, der mit unnötigen Minions, viel zu großem Lebenspool und unfairen, kaum nachvollziehbaren Stunlock-Angriffen als Paradebeispiel miesen Bossdesigns daherkommt. Wesentlich spaßiger sind da Mann-gegen-Mann-Duelle, in denen es lohnenswert ist, auf die Animationen des Gegners zu achten und das durchaus finessenreiche Kampfsystem auszunutzen. Dann spart ihr euch etwa die besonders mächtigen Abschlussangriffe eurer Combo für den richtigen Moment auf, wechselt zur Donnerbüchse, um den anstürmenden Feind zu stoppen und warpt mit der Harpune blitzschnell in Sicherheit. Die präzise Steuerung des Spiels unterstützt das auf genaue Inputs ausgelegte Gekämpfe, der detailarme Stil und die Vorliebe für Gegnerhorden tun das nicht.

Letztlich ist Olija ein durch und durch reduziertes Spiel – Optik, Umfang und Gameplay sind zurückgefahren, knapp und simpel. Nach etwa vier bis fünf Stunden habt ihr das Abenteuer nicht nur beendet, sondern auch mühelos sämtliche Upgrades freigeschaltet und alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat. Obwohl sich der Reiz eines erneuten Durchgangs in Grenzen hält, werdet ihr eine spaßige Reise erlebt haben, die zwar wenig ambitioniert daherkommt, aber mit ihrem strikten Fokus angenehm an Games einer längst vergangenen Zeit erinnert. Für Retro-Freunde und Zocker-Urgesteine durchaus empfehlenswert! ❑


Finde den Hauptcharakter: Gerade spätere Bosskämpfe gestalten sich als schludrige Geduldsproben mit vielen unfairen Treffern.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

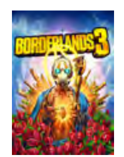
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

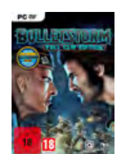
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

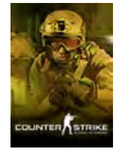
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

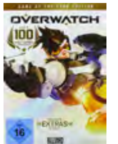
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

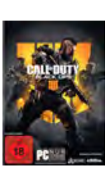
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

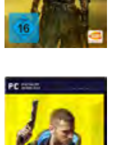
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Reich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

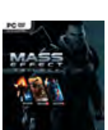
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Anno 1800: Speicherstadt

Nach dem Erfolg der ersten beiden Season-Pässe haben sich die Entwickler von Anno 1800 entschieden, auch in diesem Jahr weiter Inhalte für das Aufbauspiel zu produzieren. Mit der Speicherstadt ist daher kürzlich der erste von drei neuen DLC-Paketen erschienen, die im sogenannten Season 3 Pass zusammengefasst werden. In der Speicherstadt dreht sich alles um den Hafen, der mit zahlreichen neuen Gebäuden sehr ansehlich gestaltet werden kann. Beim Design haben sich die Entwickler dabei an der historischen Speicherstadt in Hamburg orientiert. Mit Hilfe der neuen Gebäude lassen sich unter anderem die Abläufe im Hafen optimieren. Außerdem bringt die Speicherstadt als Feature Export und Import mit sich. Dabei werden Waren nicht wie sonst üblich gegen Gold ein- und ausgeführt, sondert direkt gegeneinander getauscht. Wer also von einem Produkt zu viel produziert, kann dieses gegen eine dringend benötigte Ware eintauschen. Erhältlich ist die Speicherstadt zum Einzelpreis von rund 7 Euro, oder als Teil des dritten Season Pass, der 20 Euro kostet. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Crosscode: A New Home

Vor zwei Jahren hat Crosscode nicht nur uns im Test begeistert, auch auf Steam konnte das Spiel bislang 94 Prozent positive Userstimmen abräumen. Zu Recht! Das Action-Rollenspiel glänzt mit einer originellen Story, liebenswerten Charakteren, massig Umfang knackigen Puzzles und unkomplizierter Action – alles verpackt in ein wunderschönes 16-Bit-Retro-Gewand. Nun haben die Entwickler nochmal nachgelegt und mit A New Home eine Story-Erweiterung abgeliefert, die sich kein Fan entgehen lassen sollte: Der DLC knüpft gelungen an das Ende der Hauptgeschichte an und setzt das Abenteuer um die wortkarge Heldin Lea in gewohnter Qualität fort. Neben einem Wiedersehen mit alten Bekannten erwarten euch dabei auch jede Menge neue Inhalte: In A New Home stecken ein neuer, umfangreicher Dungeon, zusätzliche Bosskämpfe und Puzzles, neue Nebenquests (man darf endlich den Raid abschließen!), ein erweiterter Soundtrack und ein frisches Gebiet zum Erkunden. Außerdem darf man Lea weiter aufleveln und so zusätzliche Talentpunkte verteilen. Laut der Entwickler von Radical Fish soll euch der High-Level-DLC für mindestens acht Stunden beschäftigen. Weil A New Home an das Hauptspiel anknüpft, muss man allerdings das gute Ende der Story erreicht haben. Wem das bislang nicht gelungen ist, kann im letzten Bildschirm einfach den linken Ausgang wählen und die letzten Spielabschnitte samt Endboss wiederholen. Crosscode: A New Home ist auch mit New-Game-Plus-Spielständen kompatibel und kostet nur 7,39 Euro. **Felix Schütz**



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

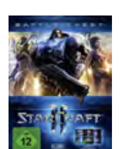
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

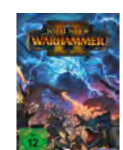
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



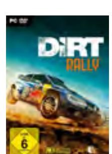
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

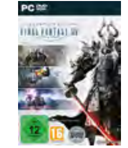
Baldur's Gate 3: Druide im Early Access

Seit rund vier Monaten befindet sich Baldur's Gate im Early Access. Nun haben die Entwickler von Larian Studios ein großes Update für das Rollenspiel veröffentlicht. Neben zahlreichen Bugfixes und Verbesserungen wurde das Spiel dabei auch inhaltlich erweitert. Mit dem Druiden fügten die Macher nämlich eine komplett neu Klasse hinzu. Damit sind derzeit sieben der zwölf klassischen D&D-Klassen im Spiel enthalten. Der Druide ist eine vielseitige Klasse, die sich in verschiedene Tierformen verwandeln kann. Diese können dann wiederum in verschiedensten Situationen sinnvoll eingesetzt werden. Als Bär unterhalten wir uns mit einem Artgenossen und bekommen vielleicht Antworten, die wir als Mensch nicht bekommen hätten. Oder wir verwandeln uns in einen Tunnel grabenden Dachs, der blitzschnell unter Gegnern aus der Erde bricht. Auch viele neue Zauber bringt der Druide mit sich. Und da die Spielwelt stets auf alles reagiert, was ihr darstellt, dürft ihr sicher sein, dass auch der Druide unterschiedlich aufgenommen wird – zum Beispiel im Druidenhain. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

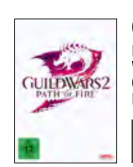
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

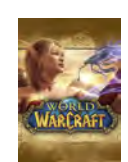
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



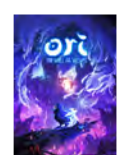
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

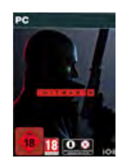
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

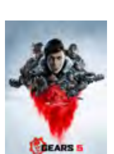
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

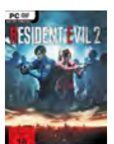
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

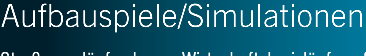
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

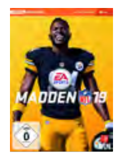
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

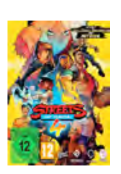
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

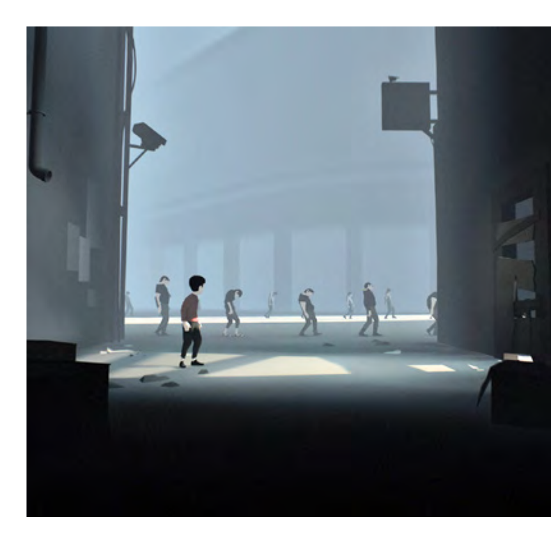
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Control: Ultimate Edition

Control haben wir, beziehungsweise ganz genau gesagt habe ich damals in der PC Games natürlich ausgiebig getestet, als es 2019 erschien. Bis auf einige nervige Macken technischer Art und gewisse Pacing- und Präsentationsprobleme war ich damals auch sehr angetan, wenngleich auch nicht so verliebt, wie ich es mir im Vorfeld erhofft hatte. Nun, nicht ganz zwei Jahre später, habe ich mich mit der Ultimate Edition noch einmal in die mysteriöse Spielwelt namens „Ältestes Haus" begeben, und auch, wenn mich nach wie vor einige Dinge stören, die mich davon abhalten, den Titel in den allerhöchsten Tönen zu loben, so bin ich diesmal doch knapp davor: Das Ding ist wirklich, wirklich gut! Erstens: Die schlimmsten technischen Gebrechen vom Vanilla-Release wurden ausgebügelt, das Abenteuer läuft flüssig, Bugs sind mir keine aufgefallen und auch die nervigen Map-Anzeigefehler sind Vergangenheit (wenngleich die Übersichtskarte an sich nach wie vor quasi unbrauchbar ist). Zudem gewinnt das Spiel enorm, wenn man mit Zeit und Muse und ohne den Druck eines nahenden Heftabgabetermins rangeht: In aller Ruhe Dokumente lesen, verstörende Ingame-Videos gucken, die Welt erforschen und Nebenmissionen absolvieren, da verliert man sich schnell in der Geschichte und der extrem umfangreichen Lore. Und dann sind da ja noch die beiden DLCs, die ich zuvor auch noch nicht gespielt hatte. Den namens „AWE", der sich um Alan Wake dreht, dessen eigenes Abenteuer in derselben Realität angesiedelt ist wie Control und stark damit verknüpft, habe ich bereits durch. War sehr gut, coole Licht- und Schatten-Mechaniken! Im zweiten namens „The Foundation", der erst nach dem Ende der Hauptstory gestartet werden kann, stecke ich, da ich diese Zeilen schreibe, gerade noch drin. Hier sehr fein: die neuen Fähigkeiten, die man erhält. Schade bloß, dass sie außerhalb des neuen Bereichs nicht besonders viel Sinn ergeben. **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

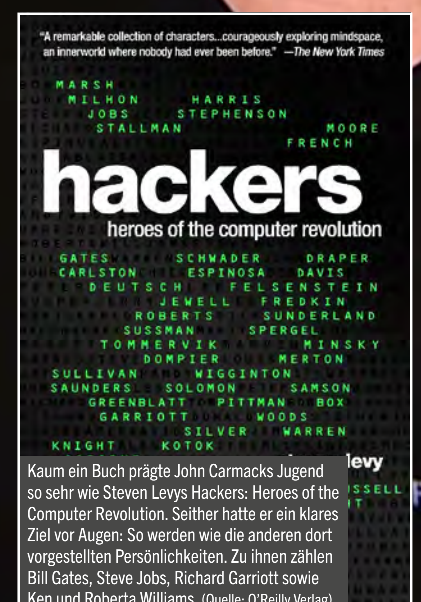
IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

John Carmack

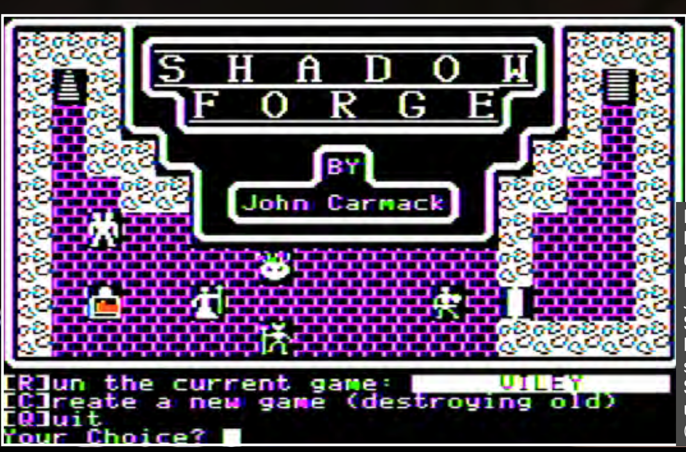
Im achten Teil unserer Entwickler-Porträtreihe widmen wir uns John Carmack, einem der visionärsten und bekanntesten Technikgenies der Spielebranche. Sein brillanter Erfindergeist und sein unerschöpflicher Wille, immer noch bessere Engines zu programmieren, legten den Grundstein für Klassiker wie Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom und Quake.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Carmack kann sich schon früh für das Thema VR begeistern. Dass er Ende 2013 bei id Software kündigt, hat auch damit zu tun, dass id Softwares Mutterfirma Zenimax Media sich damals weigert, das VR-Headset Oculus Rift zu unterstützen. Ein langwieriger Rechtsstreit zwischen Oculus und Zenimax, bei dem Carmack Technologiediebstahl und Veruntreuung von Geschäftsgeheimnissen vorgeworfen wurde, ist seit 2018 beigelegt. (Quelle: Oculus VR)



Kaum ein Buch prägte John Carmacks Jugend so sehr wie Steven Levys Hackers: Heroes of the Computer Revolution. Seither hatte er ein klares Ziel vor Augen: So werden wie die anderen dort vorgestellten Persönlichkeiten. Zu ihnen zählen Bill Gates, Steve Jobs, Richard Garriott sowie Ken und Roberta Williams. (Quelle: O'Reilly Verlag)



Das rundenbasierte Rollenspiel Shadowforge für den Apple II ist die erste Kreation aus der Feder von John Carmack. Das Ziel des Strichmännchenhelden besteht darin, ein magisches Artefakt namens Shadowforge zu finden und unschädlich zu machen. (Quelle: Moby Games)

John D. Carmack kommt am 20. August 1970 in Shawnee Mission im US-Bundesstaat Kansas zur Welt und ist von klein auf ein äußerst wissbegieriger Junge. Seine Eltern, Stan Carmack, ein Fernsehmoderator bei einem der drei großen TV-Sender der Region und Inga Carmack, eine Doktorin in Mikrobiologie, fördern ihren „Jondi" wo immer möglich und schicken ihn als Kind auf eine der besten Grundschulen in Kansas City. John, den man stets an seiner großen Brille erkennt, schafft das Pensum mit Leichtigkeit und fühlt sich bereits in der zweiten Klasse komplett unterfordert. Um seinen Wissensdurst trotzdem zu stillen, verschlingt er reihenweise Fantasy-Romane (allen voran Der Herr der Ringe), Comics und Science-Fiction-Filme. Sein mit Abstand liebstes Hobby ist jedoch das Pen-&-Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons – vorzugsweise in der Rolle des Dungeon Masters, der sich die verrücktesten Szenarien ausdenkt.

Obwohl John eine streng katholische Schule besucht, kann er mit der Religion nichts anfangen. Das Ganze geht teils soweit, dass er andere Klassenkameraden bewusst über deren Glaubensansichten ausfragt und damit zum Teil sogar zum Weinen bringt. Doch nicht nur bei seinen Mitschülern eckt er immer wieder an. Auch mit seiner strengen Mutter liegt er regelmäßig im Clinch, vorrangig wegen nicht erledigte Arbeiten im Hause.

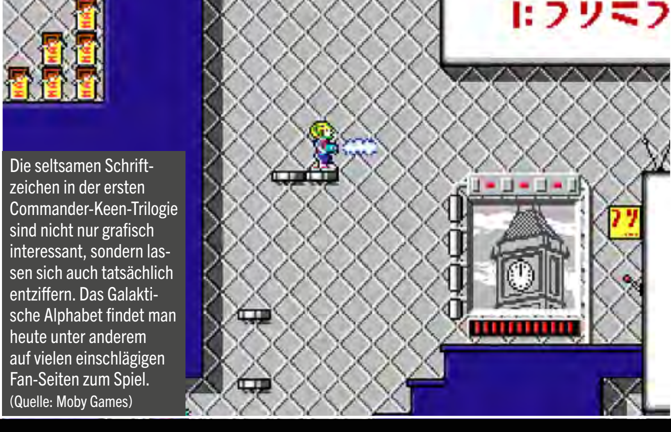
Mit Videospielen kommt Carmack schon früh in Kontakt – anfangs meist in der lokalen Spielhalle, wo ihn zum einen Titel wie Asteroids und Space Invaders begeistern, zum anderen Ataris Panzersimulation Battlezone, weil die Action hier aus der Ego-Perspektive dargestellt wird. Seine größte Faszination gilt gleichwohl den Heimcomputern der damaligen Zeit, allen voran dem Apple II, an den ihn ein Lehrer eines Tages heranführt.



In Commander Keen 1: Marooned on Mars (1990) kämpft ihr unter anderem gegen ein- und zweiäugige Aliens. Witzig: Im Laufe des Abenteuers wird immer wieder Keens Großvater referenziert: William J. Blazkowicz – der spätere Held aus id Softwares Wolfenstein-Reihe. (Quelle: Moby Games)

Erste Programmierschritte und eine rebellische Zeit

Schon bald beginnt Carmack, sich selbst das Programmieren beizubringen und in Enzyklopädien der Schule alles zum Thema Computer zu recherchieren. Der Fünftklässler saugt Informationen auf wie ein Schwamm und verfasst eines Tages einen Brief an seinen Lehrer, in dem er eine Versetzung in die nächsthöhere Klasse fordert, in der Hoffnung, sich so noch mehr Wissen aneignen zu können. Mit Erfolg: Im nächsten Schuljahr nimmt er an einem Förderprogramm für besonders Talentierte teil und wird zu diesem Zweck an die öffentliche, bereits mit Computern ausgestattete Shawnee Mission East School versetzt. Für Carmack kommt der Wechsel einem Sechser im Lotto gleich, denn nun hat er erstmals Kontakt mit Gleichaltrigen, die seine Leidenschaft fürs Programmieren und für Computerspiele teilen. John D. scheint endlich dort angekommen zu sein, wo er sich wohlfühlt.



Die seltsamen Schriftzeichen in der ersten Commander-Keen-Trilogie sind nicht nur grafisch interessant, sondern lassen sich auch tatsächlich entziffern. Das Galaktische Alphabet findet man heute unter anderem auf vielen einschlägigen Fan-Seiten zum Spiel. (Quelle: Moby Games)

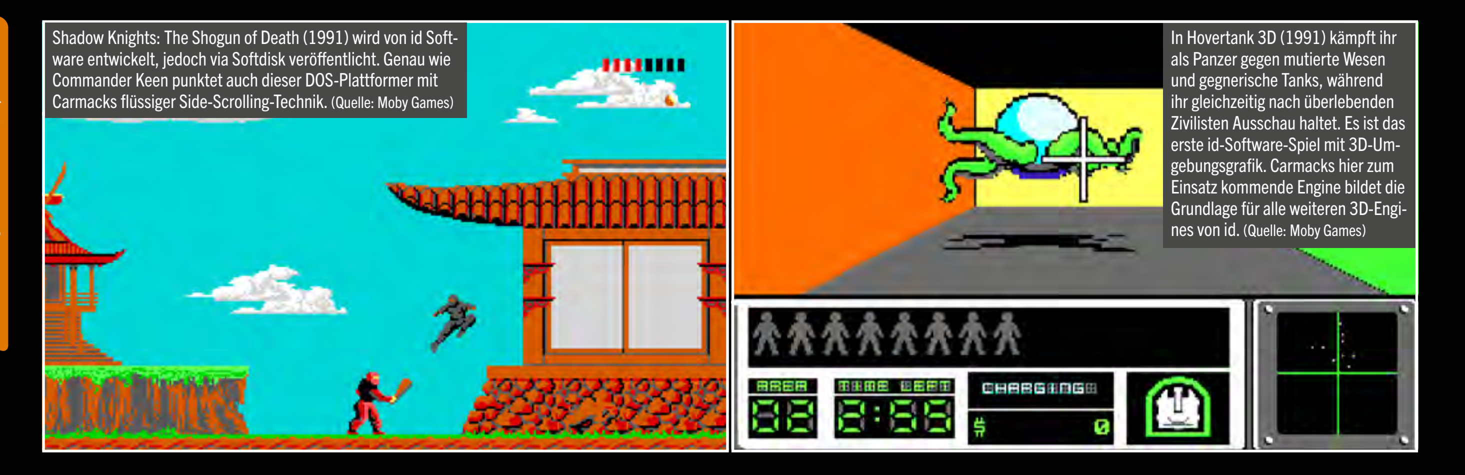
Doch dann – John ist gerade zwölf Jahre alt – kommt es zu einem traumatischen Ereignis: Seine Eltern lassen sich scheiden. John lebt daraufhin zunächst mit Mutter Inga, sein jüngerer Bruder Peter mit Vater Stan. John ist frustriert, reagiert zunehmend rebellisch, wird zeitweise sogar in psychiatrische Behandlung geschickt. Etwas Ruhe kehrt erst wieder ein, als seine Mutter zu einem neuen Partner nach Seattle umzieht und John zurück zu seinem geliebten Vater darf, der mittlerweile samt neuer Frau und deren Kindern ins ländliche Raytown gezogen ist.

Das beschauliche Landleben liegt John zunächst gar nicht, wird aber angenehmer, als er erneut Kinder mit ähnlichen Interessen kennenlernt und mit ihnen erste Ausflüge in die faszinierende Welt der Bulletin Board Systems unternimmt. In diesem Vorläufer des Internets gibt es alles, was sein rebellisches Herz begehrt: neue Spiele, haufenweise Informationen und sogar Anleitungen zum Bau von Bomben. Anfangs ist die Bombenbastelei nur ein Zeitvertreib, bei dem Carmack und seine Computer-Freunde aus Neugier Betonklötze in die Luft sprengen.



Um bei Softdisk gleich dreimal abkassieren zu können, konzipiert Carmack das Rollenspiel Dark Designs von vornherein als Trilogie. Schon in Teil eins experimentiert er mit einer Ego-Perspektive. Kämpfe finden hingegen aus der Draufsicht statt. (Quelle: Moby Games)

Der Labyrinth-Shooter Catacomb von Softdisk Publishing ist eines der ersten Projekte, bei dem die späteren id-Software-Gründer John Carmack, John Romero, Tom Hall und Adrian Carmack zusammenarbeiten. Wer heute noch mal reinschauen will, holt sich am besten das Catacombs Pack bei GoG.com, das sämtliche Ableger der Reihe vereint. (Quelle: Moby Games)



Shadow Knights: The Shogun of Death (1991) wird von id Software entwickelt, jedoch via Softdisk veröffentlicht. Genau wie Commander Keen punktet auch dieser DOS-Plattformer mit Carmacks flüssiger Side-Scrolling-Technik. (Quelle: Moby Games)

In Hovertank 3D (1991) kämpft ihr als Panzer gegen mutierte Wesen und gegnerische Tanks, während ihr gleichzeitig nach überlebenden Zivilisten Ausschau haltet. Es ist das erste id-Software-Spiel mit 3D-Umgebungsgrafik. Carmacks hier zum Einsatz kommende Engine bildet die Grundlage für alle weiteren 3D-Engines von id. (Quelle: Moby Games)

Eines Tages jedoch beschließt die Clique, sich mit Hilfe ihrer neuen Fähigkeiten Zutritt ins Schulgebäude zu verschaffen, um daraus einige der heiß begehrten Apple-II-Computer zu stehlen.

Carmack und Co. vermischen Thermit und Vaseline, ätzen mit der gefährlichen Paste Löcher in die Fenster der Schule und steigen ein. Was sie nicht kommen sehen: Einer seiner Kumpel ist zu korpulent, öffnet ein Fenster aus Versehen manuell und löst damit einen stillen Alarm aus. Kurz darauf wimmelt es an der Schule von Polizisten, die die selbst ernannten Panzerknacker in Gewahrsam nehmen – Carmack inklusive.

Da Carmack bei der nun folgenden psychologischen Begutachtung kaum Reue für seine Taten zeigt und sogar angibt, er würde es wieder tun, wenn man ihn nicht geschnappt hätte, wird er zu einem einjährigen Aufenthalt in einem Jugendheim verknackt.

Endlich ein eigner Rechner

John lässt sich von alledem jedoch nicht unterkriegen. Im Gegenteil: Nach dem Ende seiner Strafe sprüht er nur so vor Tatendrang und überzeugt seine Eltern davon, ihm einen Apple II zu schenken. So ausgestattet, stürzt sich Carmack umgehend aufs Programmieren seines ersten eigenen Spiels. Shadowforge schlägt spielerisch in die gleiche Kerbe wie der Top-Down-Rollenspiel-Hit Ultima, bietet aber einige interessant Besonderheiten. Anders als bei der Origin-Konkurrenz kann der Held beispielsweise gleichzeitig aus unterschiedlichen Richtungen angegriffen werden.

In Nite Owl Productions findet der junge Carmack schnell einen Abnehmer, der ihm sein Werk für 1.000 Dollar abkauft. Viel Geld, das der ehrgeizige Spieleentwickler direkt in neue Hardware investiert. Genauer gesagt in einen Apple IIGS, der erstmals eine 16-Bit-Architektur sowie eine farbige grafische Benutzeroberfläche zur Verfügung stellt.

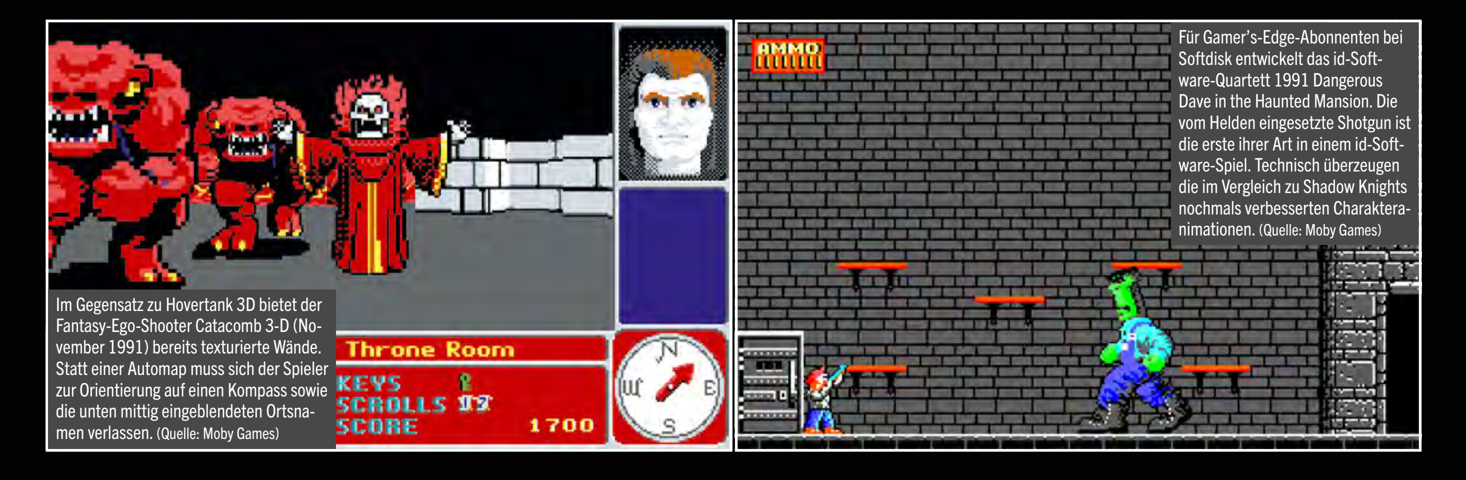
Während sich Carmacks technische Fähigkeiten immer weiter verbessern, tritt er im zwischenmenschlichen Bereich weiterhin regelmäßig in Fettnäpfchen. Ab und an kommt es dabei zu Rangeleien, die er jedoch dank eines regelmäßigen Judo- und Fitness-Trainings problemlos kontert. Schwerwiegender sind die Konfrontationen mit seiner Stiefmutter; es gibt immer wieder Streitsituationen, die letztendlich nur entschärft werden können, indem sein Vater ihm und Bruder Peter ein eigenes Apartment anmietet. Vorteil: Carmack kann von nun an endlich ganz ungestört programmieren.

Nach dem Abschluss der Highschool ist John nicht nur volljährig, sondern auch berechtigt, einen Treuhandfonds einzulösen, den ihm sein Vater einst angelegt hatte. Das Problem: Seine Mutter hat das Geld ohne sein Wissen auf ein anderes Konto übertragen und will es ihm nur dann auszahlen, wenn er sich an einer Hochschule einschreibt. Carmack tobt vor Wut, gibt dann aber klein bei und beginnt im Herbst des Jahres 1988 ein Studium an der University of Kansas.

Doch genau wie an der Schule erlebt er auch hier einen Zustand der Unterforderung. Vor allem das Auswendiglernen von Informationen passt überhaupt nicht zu seiner kreativen Natur, weshalb Carmack bereits nach zwei Semestern das Handtuch wirft und einen Nebenjob in einer Pizzabude annimmt. Den Rest seiner Zeit verbringt er zielstrebig mit der Entwicklung des Rollenspiels Wraith: The Devil's Demise. Grafisch ist Wraith kein großer Quantensprung gegenüber Shadowforge, der Umfang hingegen fällt um ein Vielfaches größer aus. Lohn der Mühe: ein weiterer Verkauf an Nite Owl Productions, der beachtliche 2.000 Dollar in seine Haushaltskasse spült.

Carmack fängt an, das Leben als freischaffender Programmierer und Gamedesigner zu schätzen, muss seine Umsätze allerdings noch deutlich steigern und hält daher nach neuen Abnehmern Ausschau. Schon bald führt ihn seine Suche zu Softdisk. Die Firma mit Hauptsitz in Shreveport, Louisiana, hatte sich seit 1986 in der Branche mit einem cleveren Abomodell einen Namen gemacht. Konkreter formuliert: Gegen eine regelmäßige Gebühr von 9,95 Dollar erhielt man pro Monat eine Zeitschrift samt Diskette voller nützlicher Programme. In Zeiten langsamer Modems ein sehr verlockendes Angebot, das allein 1987 knapp 100.000 Unterstützer fand.

Zunächst kauft Softdisk Carmack im Jahr 1990 das Sportspiel Tennis ab, da dieses über eine für damalige Verhältnisse recht ausgefeilte Ballphysik verfügt. Anschließend folgt ein lukrativer Deal über die Vertriebsrechte für die Rollenspiel-Trilogie Dark Designs, deren ersten beiden Teile Carmack noch im selben Jahr fertigstellt. Softdisks ist begeistert von der Arbeit des Coding-Genies und redet solange auf ihn ein, bis Carmack eines Ta-



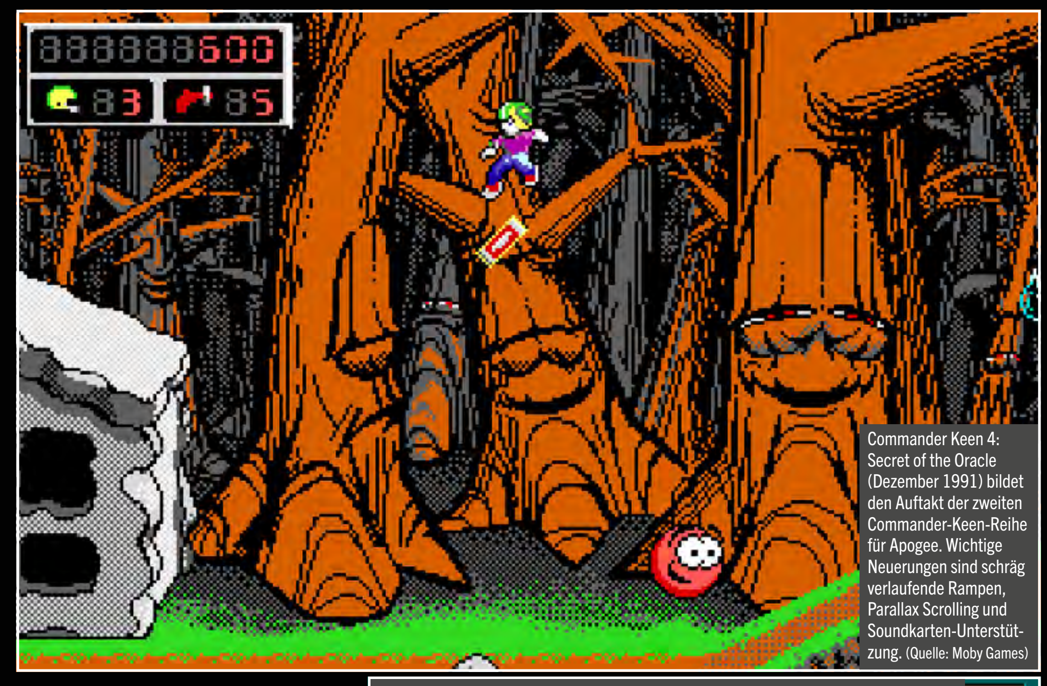
Im Gegensatz zu Hovertank 3D bietet der Fantasy-Ego-Shooter Catacomb 3-D (November 1991) bereits texturierte Wände. Statt einer Automap muss sich der Spieler zur Orientierung auf einen Kompass sowie die unten mittig eingeblendeten Ortsnamen verlassen. (Quelle: Moby Games)

Für Gamer's-Edge-Abonnenten bei Softdisk entwickelt das id-Software-Quartett 1991 Dangerous Dave in the Haunted Mansion. Die vom Helden eingesetzte Shotgun ist die erste ihrer Art in einem id-Software-Spiel. Technisch überzeugen die im Vergleich zu Shadow Knights nochmals verbesserten Charakteranimationen. (Quelle: Moby Games)

ges zum Vorstellungsgespräch vorbeifährt.

Eigentlich hat Carmack zunächst gar keine Lust auf den Job. Doch als ihm CEO Al Vekovius John Romero und Lane Roathe, zwei ebenfalls erst kürzlich eingestellte Programmier-Jungspunde vorstellt, ist Carmack plötzlich Feuer und Flamme. Die drei sind sofort auf einer Wellenlänge. Seine Bewunderung gilt dabei insbesondere dem inspirierenden Romero, der ihm in vielen Fähigkeiten einen Schritt voraus ist. Mit Carmack an Bord stürzt sich das Team sofort auf erste Projekte, die dann im Rahmen des gerade anlaufenden Disk-Magazins Gamer's Edge veröffentlicht werden sollen. Eines davon: Catacomb, ein Top-Down-Shooter mit einem Magier in der Hauptrolle.

Speziell die beiden Johns sind unglaublich engagiert und merken recht schnell, dass sie immer dann die besten Ergebnisse erzielen, wenn Carmack die gesamte Programmierung verantwortet, während sich der kreative Romero um das Game- und Leveldesign sowie um das Entwerfen von Geschichten und Charakteren kümmert. Lane hingegen passt letztlich doch nicht ganz in die Gruppe und wird schon bald durch Programmierer Tom Hall ersetzt. Um grafisch noch ansprechender Spiele anbieten zu können, holt sich das Team außerdem den 21-jährigen Künstler Adrian Carmack – trotz gleichem Nachnamen nicht mit John verwandt! – ins Boot.



Commander Keen 4: Secret of the Oracle (Dezember 1991) bildet den Auftakt der zweiten Commander-Keen-Reihe für Apogee. Wichtige Neuerungen sind schräg verlaufende Rampen, Parallax Scrolling und Soundkarten-Unterstützung. (Quelle: Moby Games)

Fette Waffen, fiese Nazis und jede Menge Blut: Wolfenstein 3D hebt Gewalt in Computerspielen im Mai 1992 auf ein komplettes neues Level und ergattert nicht zuletzt deswegen hohe Popularitätswerte. Technikmotor der in Deutschland bis Oktober 2019 indizierten Ballerorgie ist Carmacks beeindruckend schnelle 3D Engine. (Quelle: Moby Games)

Vom Mario-PC-Port zu Commander Keen

Nach der schweißtreibenden Fertigstellung von Catacomb, die Romero im Nachhinein als „Crunch Mode" bezeichnet, fasst das Team den Entschluss, für die nächste Gamer's-Edge-Ausgabe nur noch ein Spiel in Angriff zu nehmen. Dies soll dafür jedoch deutlich aufwendiger sein und eine Technik in den Mittelpunkt rücken, die in der Spieleindustrie gemeinhin als Scrolling bekannt ist und zuletzt in Super Mario Bros. 3 (1988) für die 8-Bit-Konsole NES in ihrer bis dato schönsten Form glänzte. Auf dem PC jedoch war es noch niemandem gelungen, Scrolling flüssig umzusetzen – bis Carmack sich der Herausforderung stellt. Seine ersten Gehversuche auf diesem Gebiet können sich sehen lassen und bilden das Fundament für einen 1991 veröffentlichten Vertikal-Shooter, den das Team Slordax: The Unknown Enemy tauft.

Perfektioniert hat Carmack seine später als „Adaptive tile refresh" bekannte Scrolling-Technik allerdings erst in den Wochen darauf. Die Folge: Der Bildschirm kann nun auch nach links und rechts scrollen. Als Carmack dieses Geniestück gelingt, hat Tom Hall plötzlich eine ziemlich verrückte Idee. Was wäre, wenn sie den Millionenseller Super Mario Bros. 3 auf den PC portieren würden? Gesagt, getan. In einer heftigen Nachtschicht bauen Carmack und Hall das erste Level des Jump&Run-Hits nach und legen Romero das Ergebnis auf den Schreibtisch. Der wiederum flippt komplett aus vor Freude und wittert eine Chance, Nintendo für eine PC-Umsetzung zu begeistern. Direkt im Anschluss machen sich er und die anderen daran, eine stark erweiterte Technikdemo mit deutlich mehr Levels und Mario in der Hauptrolle auf die Beine zu stellen.

Einziger Haken: Softdisk soll von all dem natürlich nichts mitbekommen. Also quartiert sich das Team in einem gemütlichen Haus am Ufer des nahegelegenen Cross Lake ein – inklusive einiger PCs, die man sich ungefragt bei Softdisk ausborgt. Drei volle Tage verbringt die verwegene Truppe nahezu ohne Schlaf mit der Portierung, deren Beispiel-Levels denen des Originals optisch und spielerisch in nichts nachstehen. Kurze Zeit später flattert bei Nintendo of America eine Demodisk samt Anschreiben ins Haus, auf das der Hersteller auch recht zügig reagiert. Resultat: Zwar würdigt Nintendo die Arbeit der Jungprogrammierer, PC-Konvertierungen stehen bei den Japanern jedoch auch in Zukunft nicht auf der Agenda, weshalb sie dankend ablehnen.

Carmack und Co., die den Mario-Port im Hauptmenü bereits mit „Ideas of the Deep" signiert hatten, sind geknickt, wollen die Flinte aber nichts ins Korn werfen und ihr Know-how auf anderem Wege (am besten außerhalb von Softdisk) zu Geld machen.

Was folgt, ist eine unverhoffte Kontaktaufnahme seitens Videospieldesigner Scott Miller, der 1987 in Garland, Texas, Apogee Software Productions gegründet hatte und zu den großen Verfechtern des Shareware-Prinzips gehört. Die Idee dabei: Der Kunde erhält einen ersten Teil eines Spiels oder Programms kostenlos und darf dieses nach Beliebten weiterverbreiten. Wem das Produkt gefällt, errichtet eine Gebühr und erhält dann im Gegenzug den Rest der Software.

Miller braucht bis Weihnachten 1990 dringend innovativen Spielenachschub und bittet Carmack und Co. eindringlich, ihm dabei unter die Arme zu greifen. 2.000 Dollar Vorschuss später bastelt die Truppe in ihrer Freizeit bereits unter Hochdruck an einem kunterbunten, technisch fortschrittlichen Plattformer in der Machart von Super Mario Bros. Sie taufen ihr Projekt Commander Keen und verbringen praktisch jede freie Minute damit, die auf drei Episoden verteilten Abenteuer des gleichnamigen Helden fertigzustellen.

Carmack und Romero programmieren wie die Weltmeister, Hall konzipiert Gameplay, Story, Charaktere und Waffen und Adrian Carmack kümmert sich um die künstlerischen Aspekte. Die Zeit ist knapp, aber die Motivation hoch – nicht zuletzt, weil Miller regelmäßig dreistellige Schecks für Pizzabestellungen schickt und auf seinen Bulletin-Board-Systemen bereits fleißig die Werbetrommel rührt.

Und dann, am 14. Dezember 1990 ist Commander Keen endlich fertig. Episode 1 mit dem Untertitel „Marooned on Mars" kann jeder kostenfrei herunterladen. Wer auch die Episoden „The Earth Explodes" und „Keen Must Die!" auf Diskette wünscht, zahlt 30 Dollar.



Für das Rollenspiel Shadowcaster (September 1993) lizensiert Raven Software Carmacks Wolfenstein-3D-Engine, die er zwischenzeitlich weiterentwickelt hatte. Neue Feature umfassen Decken und Böden mit Texture Mapping, unterschiedlich hohe Wände, schräge Bodenfläche und erste Lichteffekte. (Quelle: Moby Games)

Die Rechnung geht auf: Nicht nur die PC-Presse nimmt das Jump & Run sehr wohlwollend auf, auch die Kunden schlagen zu Tausenden zu. Allein in den ersten zehn Tagen vor Weihnachten generiert der helmtragende Held Umsätze von 30.000 Dollar. Knapp sechs Monate sind es bereits 60.000 Dollar – pro Monat! Ideas of the Deep wiederum erhalten im Januar 1991 ihre erste gemeinsame Zahlung von 10.500 Dollar.

Im selben Monat stellt das Quartett außerdem den ebenfalls butterweich scrollenden Ninja-Plattformer Shadow Knights für Softdisk fertig. Einziges Manko: Softdisk-Boss Al Vekovius schöpft zunehmend Verdacht, was die Nebenaktivitäten seiner Gaming-Jungs angeht. Nach weiteren Hinweisen aus der Belegschaft stellt er Carmack schließlich zur Rede. Da dieser so gut wie nicht lügen kann, dauert es nur Sekunden, bis sein wohl talentiertester Spieleprogrammierer mit der Wahrheit rausplatzt und gesteht, dass er, Adrian und Romero einen Abgang planen, um ihre eigene Firma zu gründen.

Vekovius muss sich erst einmal sammeln, versucht dann allerdings händeringend, eine Kompromisslösung zu erzielen. Und die sieht nach wochenlangen Verhandlungen so aus: Carmack und Co. dürfen sich abnabeln und müssen keine rechtlichen Folgen fürchten. Im Gegenzug jedoch verpflichten sie sich, Softdisk alle zwei Monate ein exklusives Spiel abzuliefern.

Carmacks irre Zeit bei id Software

Wir schreiben den 01. Februar des Jahres 1991. Die vier Kernmitglieder von Ideas from the Deep gründen ganz offiziell id Software, holen kurze Zeit später Jay Wilbur und Kevin Cloud an Bord, statten sich mit hochgezüchteten 386er-PCs aus und entwerfen mit vollem Elan neue Spiele. Eines davon ist der pfiffige Top-Down-Puzzler Rescue Rover, das andere der ziemlich makabre 2D-Action-Plattformer Dangerous Dave in the Haunted Mansion.

Carmack punktet mit immer neuen Engine-Optimierungen, weiß allerdings auch, dass die Zukunft der Branche nicht in 2D- sondern vielmehr in 3D-Spielen liegt. Eines davon ist Origins Wing Commander, das bei id Software rauf und runter gespielt wird. Aber auch die in der TV-Serie Star Trek skizzierte Idee eines Holodecks fasziniert Carmack ungemein. Kein Wunder also, dass der damals erst 20-Jährige bald nur noch ein Ziel hat: eine Engine zu erstellen, die schnelle 3D-Action ermöglicht! Ausgebremst wird er dabei anfangs durch die Tatsache, dass reguläre PCs nicht leistungsfähig genug sind, viele Oberflächen gleichzeitig darzustellen.

Seine Lösung? Er programmiert die Engine einfach so, dass sie nur die Wände einer Umgebung, nicht aber deren Decken und Wände detailliert darstellt. Darüber hinaus experimentiert Carmack mit sogenanntem Raycasting. Letzteres sieht vor, immer nur den Bereich eines Levels zu rendern, in dessen Richtung der Spieler gerade schaut. Damit in seinen so erzeugten 3D-Welten auch ordentlich was los ist, entwirft er zudem eine Technik, die Figuren als zweidimensionale Sprites in die Umgebung einblendet und abhängig zur Position und Distanz zur Spielfigur skaliert. Carmacks Engine-Arbeit nimmt etwa sechs Wochen in Anspruch und sorgt erneut für ungebremste Bewunderung bei den Kollegen, die ihrerseits nicht lange brauchen, daraus spannende Gamedesign-Idee abzuleiten.

Die erste hört auf den Namen Hovertank 3D und verfrachtet Spieler hinters Steuer eines futuristischen Panzers, dessen Aufgabe darin besteht, Zivilisten aus verstrahlten Städten der Postapokalypse vor Mutanten zu rennen. Inhaltlich kein sonderlich originelles Konzept, aber technisch betrachtet für die damalige Zeit ein echter Meilenstein.

Damit auch die 2D-Spiele von id Software am Puls der Zeit bleiben, arbeitet Carmack in der ersten Jahreshälfte 1991 zudem daran, Parallax Scrolling auf den PC zu bringen. Dieses Verfahren ermöglicht es, dass sich Vordergrund und Hintergrund einer Szene unterschiedlich schnell bewegen, wodurch ein zusätzlicher Eindruck von Tiefe entsteht. Implementiert wird Parallax Scrolling erstmals in Keen Dreams (einem weiteren Spiel für Abo-Kunden von Gamer's Edge) sowie den zweiten Commander-Keen-Teil (Untertitel: Goodbye, Galaxy!), den id Software ab Juni 1991 in Angriff nimmt und dann Ende des Jahres veröffentlicht.

Im Gegensatz zu Commander Keen: Invasion of the Vorticons bleibt Goodbye, Galaxy! jedoch ein



Nicht nur die Engine von Doom (1993) geht auf Carmack zurück, sondern auch der Name des Spiels, den er sich aus einer Szene des Scorsese-Dramas Die Farbe des Geldes von 1986 abguckt. In dieser steht Tom Cruise in einer Billard-Halle und wird von einem anderen Spieler gefragt, was sich in der Schachtel vor ihm befindet. Die Antwort: „In here? Doom!" (Quelle: Moby Games)



Heretic von Technik-Lizenzpartner Raven Software nutzt eine erweiterte Version der Doom-Engine und zelebriert rasante Shooter-Action in einer Fantasy-Welt. Zusammen mit dem Nachfolger Hexen gehen beide Teile über eine Million Mal über die Ladentische. (Quelle: Moby Games)


Zwar hat Doom 2: Hell of Earth (10. Oktober 1994) spielerisch wenig Neues zu bieten, dafür ist das Leveldesign deutlich ausgefeilter als beim Erstling. (Quelle: GOG.com)


Doom 64 erscheint am 4. April 1997 exklusiv fürs Nintendo 64. Federführender Entwickler ist Midway in San Diego. Chef-Programmierer Aaron Seeler von Midway zieht damals extra für einige Zeit zu id Software um, um sich von Carmack in die Besonderheiten des Doom-Quellcodes einweisen zu lassen. (Quelle: id Software / Nightdive Studios)

Stück weit hinter den Verkaufserwartungen zurück. id Software beginnt deshalb, neue Wege auszuloten, um Geld zu verdienen. Einer davon ist die Lizenzierung hauseigener Engines an andere Spieleentwickler, was vorrangig Romero übernimmt. Carmack hingegen schaut immer wieder über den Technik-Tellerrand und stößt dabei auf ein Verfahren namens Texture Mapping. Gemeint ist das Ausschmücken dreidimensionaler Oberflächen mit zweidimensionalen Bildern. Romeros Bekannter Paul Neurath von Blue Sky Productions soll damit bereits für ein kommendes Spiel namens Ultima Underworld experimentieren, was Carmack natürlich umso mehr anspornt, Selbiges zu tun. Das Beeindruckende: Im November 1991, mehrere Monate bevor Ultima Underwood das Licht der PC-Spielewelt erblickt, hat id Software dank Carmacks Coding-Künsten mit Catacomb 3-D bereits seinen ersten Fantasy-Shooter mit schicken Texture-Mapping-Wänden fertiggestellt.

Mit Wolfenstein 3D ändert sich alles

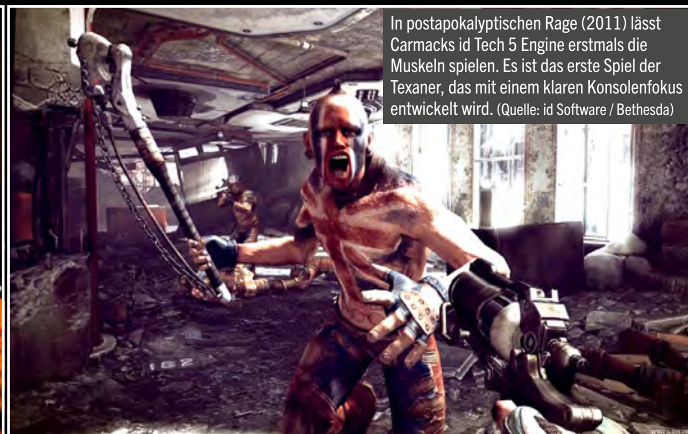
Carmack hat einen echten Lauf und feilt an weiteren Versionen seiner 3D-Engine. Gleichzeitig brainstormt das Team, wie es nach Commander Keen mit Apogee weitergehen soll. Die schon bald von allen favorisierte Idee: Ein 3D-Actiongame im Szenario des 8-Bit-Klassikers Castle Wolfenstein aus der Feder von Muse Software. Als kurz darauf auch noch bekannt wird, dass die Markenrechte bereits seit 1986 nicht verlängert wurden, ergreift die id-Truppe die Gelegenheit beim Schopf und legt los. John Carmack motzt seine Engine auf, macht den Code eleganter und schlanker und sorgt kurz vor Release sogar für volle Unterstützung des VGA-Standards (256 Farben!). Romero, Tom und Adrian hingegen lassen ihrer Kreativität freien Lauf und bauen einen ungeahnt brutalen Labyrinth-Shooter, in dem Held B.J. Blazkowicz mit Messer, Pistole, Maschinengewehr und Chaingun Jagd auf Nazi-Schergen macht.

Wolfenstein 3D, das am 5. Mai 1992 erscheint, wird ein Klassenschlager und katapultiert die Beliebtheit des Ego-Shooter-Genres in gänzlich neue Sphären. Doch nicht nur das, mehr und mehr Unternehmen machen id Software verlockende Übernahmeangebote, die Carmack und seine Jungs allesamt in den Wind schlagen. Darunter auch eine 2,5 Millionen Dollar starke Offerte von Ken und Roberta Williams, den Gründern von Sierra Entertainment.

Sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen, kommt für id Software allerdings nicht in Frage. Im Ge-


Quake ist – nach Descent von Parallax Software – einer der ersten Shooter überhaupt mit einer komplett Polygon-basierten 3D-Welt. Ganz im Sinne des Patente verabscheuenden Carmacks wird auch der Quellcode von Quake als Open Source freigegeben. (Quelle: Moby Games)


Quake 2 wird direkt zum Start im Jahr 1997 mit OpenGL-Unterstützung ausgeliefert, wodurch es auch sofort von vielen 3D-Beschleunigerkarten profitiert. Seit Ende August 2019 steht Quake 2 in Deutschland nicht mehr auf der Liste der jugendgefährdeten Medien. (Quelle: Moby Games)


In postapokalyptischen Rage (2011) lässt Carmacks id Tech 5 Engine erstmals die Muskeln spielen. Es ist das erste Spiel der Texaner, das mit einem klaren Konsolenfokus entwickelt wird. (Quelle: id Software / Bethesda)



Das am 13. September 2005 veröffentlichte Mobile-Game Doom RPG produziert Carmack zusammen mit seiner Ehefrau Katherine Anna Kang, die er am 1. Januar 2000 heiratete. Verschiedene große US-Webseiten kürten es zum Handyspiel des Jahres 2005. (Quelle: Fountainhead Entertainment / JAMDAT Mobile)

Zusammen mit Gemahlin Katherine Anna Kang bringt Carmack außerdem noch die Mobile-Games Orcs & Elves (hier im Bild), Wolfenstein RPG und Doom II RPG auf den Weg. (Quelle: Moby Games)

genteil: Während Romero, Hall und Adrian Carmack an einem Wolfenstein-Prequel namens Spear of Destiny werkeln, hat Carmack erneut nichts Wichtigeres als Engine-Optimierungen im Kopf. Hierzu zählen nebst variablen Deckenhöhen auch Räume, die nicht mehr nur rechteckig sind, sondern beliebige Arten von Winkeln beinhalten können. Beides in Kombination ermöglicht ein wesentlich komplexes Leveldesign inklusive Innen- und Außenarealen.

Eben diese Engine wird ab November 1992 zum Technikmotor der nächsten id-Software-Produktion: Doom. Anders als viele vorherige id-Spiele basiert Doom auf einem Konzept von Carmack, der vorschlägt, dass Dämonen aus der Hölle strömen und mit Technologie bekämpft werden müssen. Doom verschlingt knapp 13 Monate Entwicklungszeit und schlägt zum Release am 10. Dezember 1993 ein wie eine Bombe. Denn die Action ist rasend schnell, spielerisch schweißtreibend, visuell extrem gut gemacht und – ganz wichtig! – mehrspielertauglich. Hinzu kommt: Carmack legt den Code so an, dass sich Level-Daten und Grafiken zusammengefasst in sogenannten WAD-Dateien befinden und dank eines von id Software im Netz zur Verfügung gestellten Editors vergleichsweise einfach modifiziert lassen. Die Folge: Doom wird zum Phänomen bei Gamern auf der ganzen Welt. Im Jahr 1995 ist Doom auf mehr Rechnern installiert als Microsofts mit vielen Marketing-Millionen beworbenes Betriebssystem Windows 95.

Doom macht die Truppe bei id Software zu Weltstars. Doch wie könnte das Studio einen solchen Erfolg wiederholen? Zunächst setzt man auf Portierungen des ersten Teils für alle nur erdenklichen Systeme. Dicht gefolgt von einer Fortsetzung namens Doom 2: Hell on Earth, die konsequent auf den Stärken des Vorgängers aufbaut, ohne jedoch spielmechanisch sonderlich viele bahnbrechende Neuerungen zu bieten. Doom-Fans stört das wenig. Allein die erste Lieferung von 600.000 Exemplaren ist binnen eines Monats ausverkauft!

Quake löst weitere Beben aus

Finanziell geht es id Software schon damals blendend, weshalb auch Carmack ab 1995 hochmotiviert an der nächsten Fassung seiner 3D-Engine werkelt, die einem Spiel namens Quake Beine machen soll. Sein Vorsatz diesmal: Egal, ob Gegner, Waffen, Power-Ups oder Räume – alles in der Spielwelt besteht aus Polygonen, soll also komplett dreidimensional sein. Der Spieler kann sich



Wolfenstein RPG entpuppt sich als weiterer Mobile-Hit von id Software. Kritiker loben insbesondere den schwarzen Humor, die Touch-Steuerung, die ausgewogene Mischung aus First-Person-Erkundung und rundenbasiertem Rollenspiel-Gameplay sowie Carmacks schnelle Grafik-Engine. (Quelle: id Software)



Doom 3 (im Bild die BFG Edition von 2012) ist deutlich düsterer und storylastiger als die vorherigen Teile. Mit mehr als 3,5 Millionen verkauften Exemplaren zählt es zu den erfolgreichsten Spielen aus dem Hause id Software. (Quelle: id Software)



Carmacks id Tech 4 Engine wird ebenfalls lizenziert und treibt unter anderem Quake 4 (2005), Prey (2006) von den Human Head Studios sowie Enemy Territory: Quake Wars (2007, hier im Bild) und Brink (2011) von Splash Damage an. Prey 2 von Human Head und SiN 2 von Ritual Entertainment schaffen es nicht zur Marktreife. (Quelle: Splash Damage / Activision)

JOHN CARMACK UND DER WELTRAUM

Um die Jahrtausendwende entdeckte Carmack eine Leidenschaft aus seiner Jugend neu: den Raketenbau. Der Visionär wollte auch außerhalb der Computerbranche etwas bewirken, und so entschied er sich im Jahr 2000, mit größtenteils eigenen finanziellen Mitteln, die Firma Armadillo Aerospace ins Leben zu rufen.

Langfristiges Ziel des Unternehmens sollte es sein, private bemannte Raumflüge in den Suborbit zu verwirklichen. Während das Team in der Anfangszeit vorrangig aus enthusiastischen Freiwilligen bestand, die allesamt festen Jobs nachgingen und nur in ihrer Freizeit mitwirkten, kamen im Laufe der Jahre zahlreiche Festangestellte dazu. 2006 konnte man Nvidia als Finanzierungspartner mit ins Boot holen. Der erste große Meilenstein war 2008 erreicht, als Armadillo Aerospace Phase 1 der Northrop Grumman Lunar Lander Challenge gewann. Preisgeld: 350.000 Dollar. Elf Monate später gewann man auch Phase 2, was weitere 500.000 Dollar in die Kasse spülte. Zwar konnte Armadillo Aerospace 2010 noch einen Kooperationsdeal mit dem Weltraumtourismus-Veranstalter Space Adventures abschließen, 2013 jedoch – unter anderem bedingt durch einem Raketenabsturz – versetzte Carmack das Unternehmen dann aber in den Schlafmodus. Die Folge: Im Mai 2014 sagten viele Mitarbeiter Lebewohl und gründeten Exos Aerospace.



Armadillos Pixel-Rakete von 2006 hebt ab zu einem Testflug. (Quelle: Armadillo Aerospace)

frei umsehen und sogar springen. Dazu gesellen sich fortgeschrittene Lichteffekte und erste Physikeffekte wie beispielsweise Granaten, die von Wänden abprallen. Außerdem verfügt Carmacks Quake-Engine über stark verbesserte Multiplayer-Möglichkeiten und gestattet es Spielern, ohne komplizierte Zusatzprogramme übers Internet gegeneinander anzutreten.

Kurz gesagt: Die Technik ist ein Traum. Als Quake nach mehr als eineinhalb Jahren Entwicklungszeit am 22. Juni 1996 erscheint, lässt es die Konkurrenz ziemlich alt aussehen. So alt, dass Carmack dafür später den Technology & Engineering Emmy Award entgegennimmt. Auch Quake wird Kult und beflügelt insbesondere die langsam aufkeimende E-Sport-Szene. Nette Geste in diesem Zusammenhang: Auf dem im Rahmen der E3 1997 veranstalteten „Red Annihilation“-Turnier in Atlanta, stellt Carmack seinen privaten Ferrari 328 GTS als Hauptpreis zur Verfügung. Gewinner ist später der Profispieler Dennis „Thresh“ Fong.

Carmacks Engine-Evolution

Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom und Quake sind sicherlich Carmacks größte technische Errungenschaften bei id Software. Doch auch das, was danach noch kommt, unterstreicht Carmacks Ruf als einzigartigen Engine-Virtuose. Mit der in einem hierzulande bis heute indizierten Arena-Shooter (1999) zum Einsatz kommenden id Tech 3 Engine etwa sorgt Carmack unter anderem für dynamische Lichteffekte sowie die Manipulation von Texturen durch Shader-Skripte. Für das schaurig-schöne Doom 3 aus dem Jahr 2004 entwirft er eine Technik namens Z-fail Stencil Shadows, die für grandiose Echtzeitschatten sorgt.

Den Entwicklern von Enemy Territory: Quake Wars (2007) wiederum erweist er gute Dienste, indem er der id Tech 4 Engine sogenannte MegaTexturen spendiert, die besonders große Außenareale ermöglichen. Nicht zu vergessen Rage (2011), für das er die mit Features und Hilfswerkzeugen nur so vollgestopfte id Tech 5 Engine aus dem Hut zaubert.

Mit anderen Worten: Carmacks Game-Engines, die über die Jahre auch immer wieder von zahlreichen Top-Studios lizensiert werden, treiben die Evolution von 3D-Grafik und Spieleentwicklung maßgeblich voran. Aber auch die VR-Branche, der sich Carmack ab dem 7. August 2013 in der Rolle des Chief Technology Officers bei Oculus VR zuwendet, hat Carmack vieles zu verdanken.

Besonders hervorzuheben sei außerdem Carmacks Leidenschaft für Open-Source Software. Schon bei Wolfenstein 3D und Doom und später auch bei den ersten drei Quake-Spielen sowie Doom 3 ist es für ihn eine Selbstverständlichkeit, der Community den Quellcode zur Verfügung zu stellen. Denn nur so können die Fans sehen, was im Hintergrund passiert und dieses Wissen dann nutzen, um die Spiele nach ihren Wünschen zu modifizieren.

Und was macht Engine-Guru Carmack heute? Neben einer weiterhin beratenden Rolle bei Oculus VR steht für den mittlerweile 50-Jährigen insbesondere die Forschung an Künstlicher allgemeiner Intelligenz im Fokus. Geht es nach einem Twitter-Post vom 21. September 2020, scheint er seit der Zenimax-Übernahme durch Microsoft allerdings auch nicht abgeneigt zu sein, sich wieder einigen seiner alten Spielemarken zu widmen. Man darf also gespannt sein! ❑



Seit dem Frühjahr 2011 residiert id Software in diesem schicken Bürogebäude in der 1500 North Greenville Ave in Richardson, Texas. Am 22. November 2013 verließ John Carmack das Unternehmen, um sich neuen Herausforderungen bei Oculus VR zu widmen. (Quelle: id Software)

John Carmack, Erfinder der id Tech Engine, und Tim Sweeney, Erfinder der Unreal Engine, zusammen auf der Game Developers Conference 2017. Sweeney wurde damals mit einem Preis für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Carmack erhielt diesen bereits auf der GDC 2010. (Quelle: Game Developers Conference)

Das 2020 erschienene Doom Eternal ist eine wahre Splatter-Orgie. Doch die Gewalt bekommt hier eine Notwendigkeit, da der Spieler etwa für Attacken mit der Kettensäge Munition erhält. (Bild: Bethesda)

Mit der Quake-Serie konzentrierte sich id Software stärker auf den Multiplayer. Der in Deutschland indizierte dritte Serienteil verzichtete komplett auf Solo-Inhalte und stellte Multiplayer-Optionen in den Mittelpunkt. (Bild: Moby Games)

30 Jahre id Software

Wie die Doom-Macher die

Shooter-Revoluzzer, Multiplayer-Urgestein und Engine-Magier: Id Software setzt seit 30 Jahren neue Standards. Was aber waren die Meilensteine der Texaner und welche Einflüsse sind bis heute in der Branche spürbar? **Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Es war ein wahrer Paukenschlag: Am 21. September 2020, dem Vorverkaufsstart der Xbox Series X, kündigte Microsoft die Übernahme von Bethesda Softworks und damit auch des traditionsreichen Entwicklerstudios id Software an. 7,5 Milliarden Dollar – also umgerechnet rund 6,4 Milliarden Euro – ließen sich die Xbox-Macher diesen Coup kosten. Kurze Zeit später landeten dann bereits Hochkaräter wie das erst im März 2020 veröffentlichte Doom Eternal im Abo-Service Xbox Game Pass. Eine derartige Entwicklung ist aber für das Traditionsunternehmen id Software nichts Neues. Schließlich übernahm 2009 bereits Zenimax Media Inc., die Muttergesellschaft von Bethesda Softworks, das Studio und gliederte es so in die Bethesda Games Studios ein.

Doch diese Entwicklungen sind nur die aktuellsten Kapitel in der nunmehr 30-jährigen Geschichte von id Software. Gegründet am 1. Februar 1991, stellte das Studio die Welt der Computer- und Videospiele mehr als einmal auf den Kopf. Mit Doom revolutionierten die Texaner 1993 das Shooter-Genre und leisteten mit Quake gewaltige Aufbauarbeit in Sachen Multiplayer-Spielvergnügen und E-Sport.

Die Gründer von id Software – John Romero, John Carmack, Tom Hall und der nicht mit John verwandten Adrian Carmack – sind mindestens ebenso bekannt wie die Firma und ihre Spiele selbst. Und das, obwohl die vier Männer eigentlich kaum unterschiedlicher sein könnten.

Vier Charakterköpfe prägen den Ruf bis heute

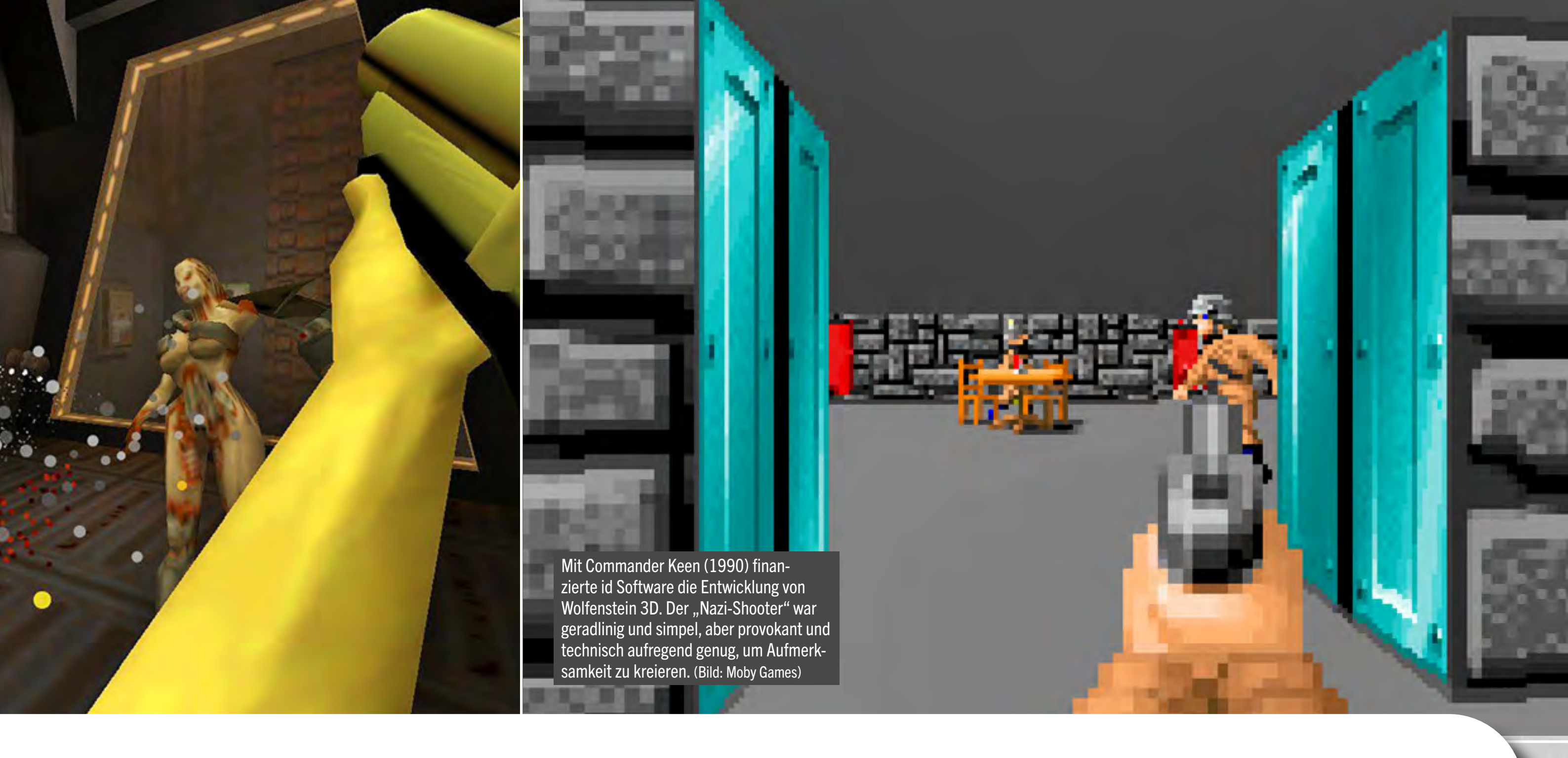
John Carmack ist das „verrückte Genie" unter den Vieren und war bis 2013 bei id Software: Hochbegabt, visionär und bisweilen sogar ein wenig „over the top". Wenn er in Interviews von seiner Jugend erzählt, beschreibt er sich als „unmoralischen kleinen Drecksack" – eben, weil er klüger als die meisten anderen Kinder war und dies auch gerne raushängen ließ. Seine Leidenschaft galt ganz dem Programmieren, schließlich hatte



Das Doom-Reboot von 2016 sah seiner Zeit beeindruckend aus und führte unter anderem die berüchtigten Glory Kills ein. Allerdings entpuppte sich das Spiel auf Dauer als etwas eintönig und langatmig. (Bild: Bethesda)



Doom Eternal ist kein Schlauch-Shooter. Stattdessen gestalten sich die Levels vergleichsweise weitläufig und beherbergen sogar Geschicklichkeits- und Rätselpassagen. (Bild: Medienagentur plasma)



Mit Commander Keen (1990) finanzierte id Software die Entwicklung von Wolfenstein 3D. Der „Nazi-Shooter“ war geradlinig und simpel, aber provokant und technisch aufregend genug, um Aufmerksamkeit zu kreieren. (Bild: Moby Games)

Spieleindustrie veränderten

er am Computer die Kontrolle über seine eigene Kreation. Früh hackte er beispielsweise den Rollenspielklassiker Ultima 1 und veränderte die Charaktereigenschaften seines Avatars. Seine „Gier“ nach Computern ging so weit, dass er sogar in seine Highschool einbrach und dabei geschnappt wurde. Da er bei der psychologischen Untersuchung keine Reue zeigte, landete er ein Jahr im Jugendheim. Carmack war kein normaler Heranwachsender. Und da wundert wohl auch niemanden, dass er sein Programmierstudium an der University of Kansas abbrach und sich seine Brötchen als freier Programmierer verdiente, ehe er bei Softdisk anheuerte. Dort lernte er auch John Romero, Adrian Carmack und Tom Hall kennen. Alle vier teilten die große Faszination für Computer- und Videospiele, waren charakterlich aber sehr verschieden. Dem extrovertierten Genie eines John Carmack stand ruhigere Persönlichkeiten wie Tom Hall und der künstlerisch veranlagte Adrian Carmack gegenüber. Hinzu kam der gerade in späteren Jahren laute und fast schon größenwahnsinnige John Romero, der sich nicht selten als Rockstar der Spieleindustrie inszenierte. Diese Mischung barg jede Menge Zündstoff in sich, aber war auch Nährboden für kreative Ideen, die die bis dato gesetzten Grenzen des Gamings durchbrechen sollten.

Shooter-Urknall: Wolfenstein und das frühe Doom

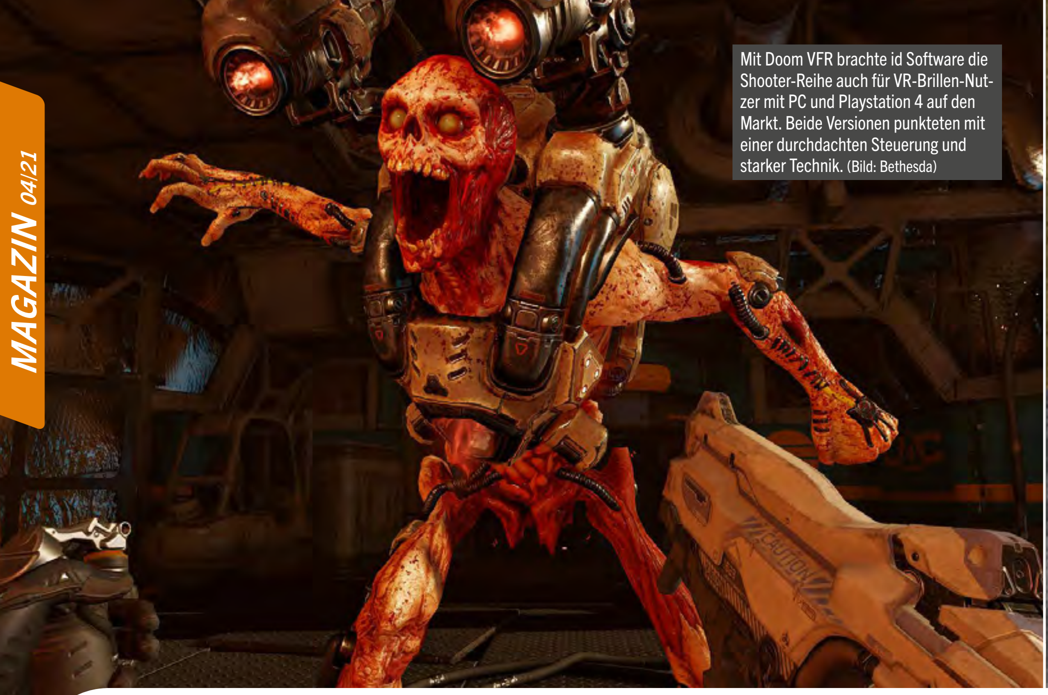
Id Software gilt bis heute als enorm innovativ und progressiv. Dies zeigte sich etwa auch schon bei dem unterschätzten Jump & Run Commander Keen (1990). Dessen Erfolg legte letztlich die finanzielle Basis für die kommenden Projekte, die im Mainstream für Furore sorgen sollten. Auch wenn das 1993 veröffentlichte Doom oftmals als Shooter-Revolutionär gefeiert wird, so war es doch das ein Jahr zuvor von Apogee vertriebene Wolfenstein 3D, das bereits zeigte, in welche Richtung auf id Software gehen sollte.

Mit VGA-Grafik, der bereits in den bei Softdisk entwickelten Hovertank und Catacomb 3D erprobten Ray-Casting-Technologie und voller Soundblaster-Unterstützung bewaffnet, war der „Nazi-Shooter“ Wolfenstein 3D ein enormer Erfolg. Die Gaming-Welt blickte auf id Software! Für viele Nutzer waren der schnelle Spielablauf, die Brutalität und natürlich auch das provokante Setting ein Augenöffner. Id Software hatte sich mit einem Schlag einen Namen gemacht, auch wenn man mit Wolfenstein 3D noch nicht die breite Masse erreichte.

Das sollte sich mit Doom schlagartig ändern. Die Wellen, die dieses Spiel schlug, haben wir bereits in einem früheren Report anlässlich des 25-jährigen Jubiläums von id Software genauer beleuchtet. Es war nicht allein die geradlinige Action, die Doom auszeichnete. Das Gameplay und das Design dahinter waren bahnbrechend. Dank der integrierten LAN-Funktion erlaubte der Shooter erstmals Mehrspielerkämpfe. Der Deathmatch-Modus feierte seine Premiere und ist bis



Doom Eternal erschien Ende 2020 sogar für die Nintendo Switch. Id Software betraute Entwickler Panic Button mit der Portierung. Mit Erfolg: Das Spiel überzeugte trotz grafischer Zugeständnisse und lief vor allem zu jeder Zeit flüssig. (Bild: Medienagentur plassma)



Mit Doom VFR brachte id Software die Shooter-Reihe auch für VR-Brillen-Nutzer mit PC und Playstation 4 auf den Markt. Beide Versionen punkteten mit einer durchdachten Steuerung und starker Technik. (Bild: Bethesda)



Id Software blieb seinen Monstern treu. Kreaturen wie den Cyberdemon finden wir in aufgehübschter Form auch in Doom Eternal. So bringt man Tradition und Moderne zusammen! (Bild: Moby Games)

heute aus keinem guten Shooter mehr wegzudenken. Die Netzwerkoptionen sorgten – wie heutige Online-Funktionen – für extreme Popularität und Langlebigkeit des Projekts.

Die auf dem Betriebssystem NeXTStep entwickelte Grafik-Engine erlaubte zudem dank Binary Space Partitioning die Darstellung größerer und weiträumigerer Levels – auch auf leistungsschwächeren Systemen. Trotzdem war Doom ein Technik-Innovator, der die aktuelle Hardware an ihre Grenzen brachte. Das wiederum rief Mitbewerber auf den Plan: Id Software verdiente sich nicht allein mit den reinen Spieleverkäufen eine goldene Nase, sondern lizenzierte später auch seine Grafik-Engine. Unter der Führung von Technik-Genie John Carmack entstand die Marke id Tech, die zu einer der wichtigsten Grafiktechnologien der Welt heranwuchs. Das Lizenzieren der selbst entwickelten Grafiktechnologie ist heutzutage ein enorm wichtiges Geschäft, wie beispielsweise Epic Games mit seiner Unreal Engine zeigt.

Online-Zugpferd: Die Quake-Serie

Auf die Doom-Revolution folgte mit der Quake-Serie der nächste große Schritt. Bereits beim ersten Teil von 1996 kamen dreidimensionale Polygon-Modelle zum Einsatz. Die Engine renderte die Umgebung in Echtzeit, zusätzliche Licht- und Textureffekte sorgten für einen insgesamt lebendigeren Look. Sie lösten die zuvor verwendeten 2D-Sprites ab und veränderten das Spielgefühl maßgeblich. Erstmals konnten wir also um unsere Gegner herumlaufen, ohne dass diese ruckelig von einer Animationsphase in die nächste sprangen. Diese Entwicklung war monumental. Und auch wenn Quake aus heutiger Sicht grob und kantig wirkt, so funktionieren moderne Shooter doch nach einem ganz ähnlichen Prinzip.

Mit Quake konzentrierte sich id Software auch immer stärker auf den wachsenden Online-Markt. In dem 1999 veröffentlichten, aber hierzulande indizierten dritten Teil verzichteten die Entwickler vollständig auf Solo-Inhalte und setzten den Fokus stattdessen auf Multiplayer. Gegenüber dem Online-Magazin How-To Geek (https://www.howtogeek.com/711060/from-keen-to-doom-id-softwares-founders-talk-30-years-of-gaming-history/) erklärte John Carmack: „Jedes Projekt hatte seine Momente und seinen Wert, aber dies war mein persönlicher Favorit. Auf Multiplayer und 3D-Beschleuniger-Karten zu setzen, war eine mutige Entscheidung. Aber das Tech-Design war gut und ich persönlich hatte mehr Spaß beim Spielen als bei allen Spielen davor oder danach."

Der Ausreißer: Doom 3

Das 2004 veröffentlichte Doom 3 ist sicherlich das kleinste Licht auf der id-Software-Torte. Spielerisch tritt der Shooter auf der Stelle und setzt neben der Action vor allem auf Atmosphäre und jede Menge Schockeffekte. Das Mars-Abenteuer ist bis heute unter Fans umstritten – und auch unser Autor Olaf Bleich bezeichnete den Ableger in einer Kolumne bereits als „Wegweisend und trotzdem unwichtig".

Doom 3 zeigte jedoch, dass id Software bereit ist, Risiken einzugehen und etwas Neues auszuprobieren. Man kehrte zurück zum Singleplayer-Fokus und verstärkte das Storytelling mit Hilfe von geskripteten Ereignissen und düsterer Atmosphäre.

In diesem Fall spielte allerdings die auf id Tech 4 basierende Engine die Hauptrolle, brachte sie doch die damalige Hardware an ihre Grenzen. Kein Wunder, in Echtzeit berechnete, dynamische Licht- und Schatteneffekte sorgten für eine nie dagewesene Ausleuchtung der Levels. Dazu besa-



Spielerisch war Doom 3 anders als bisherige Titel und setzt verstärkt auf Schockmomente und geskriptete Story-Elemente. Diese Neuausrichtung spaltet bis heute die Fangemeinde und macht das Spiel zum umstrittensten Ableger der Doom-Reihe. (Bild: Moby Games)

Licht und Schatten spielen in Doom 3 eine gewichtige Rolle und sind letztlich das Erbe, das der Ego-Shooter an die kommenden Videospielgenerationen weiterreicht. Gerade die Beleuchtung der Levels setzte 2004 neue Standards. (Bild: Moby Games)



Rockige Musik, wuchtige Soundblaster-Klänge und schnelle Action: Doom verkörperte 1993 einen Lebensstil und drang schnell bis in den Mainstream vor. Allerdings mehrten sich aufgrund der expliziten Gewaltdarstellung auch kritische Stimmen. (Bild: Moby Games)

ßen die Charaktermodelle nun im Inneren Skelette, was natürlicher Animationen ermöglichte. Erweiterte Textureffekte mit Bump und Normal Mapping wiederum ließen Oberfläche plastischer erscheinen. Kurzum: Doom 3 war ein weiterer Technikmeilenstein.

Puzzle-Shooter: Doom Reboot und Doom Eternal

In der jüngeren Vergangenheit machte id Software durch ein Reboot der Doom-Serie auf sich aufmerksam. In Sachen Gameplay passte man hier vor allem die Möglichkeiten des Doom-Slayers an: Schneller, agiler und vielseitiger sollte der Supersoldat daherkommen. Wurde das 2016 auf Basis der id Tech 5 veröffentlichte Doom noch für seine spaßigen Glory Kills gelobt, hagelte es aber auch Kritik für die auf Dauer recht monotonen Abläufe.

Das sollte sich mit dem 2020 erschienenen Doom Eternal ändern: Hier griffen die bewährt wuchtige Shooter-Dynamik und das Ressourcenmanagement nahtlos ineinander. Waren einstmals vor allem schnelle Reaktionen notwendig, um in Doom zu bestehen, kam nun eine gehörige Portion Skill dazu. Die inzwischen für das Genre typischen Multiplayer-Optionen rundeten das famose Gesamtpaket ab.

Waren Doom und Doom Eternal revolutionär? Nein, aber sie bewiesen, dass id Software mit der Zeit geht und Innovationen nicht scheut.

Was wird das nächste Kapitel?

Doom Eternal war der letzte große Hit von id Software. Diesen versorgt das Unternehmen aktuell mit zusätzlichen Inhalten und Erweiterungen. Noch im Dezember kam mit The Ancient Gods: Part One das vierte große Update mit neuem Master-Level, einem Master-Level-Modus und jeder Menge Herausforderungen raus. In einem offenen Brief an die Community bedankte man sich zunächst für die Unterstützung in Zeiten der weltweiten Corona-Pandemie und betonte die damit verbundenen Umstellung auf Home-Office-Betrieb. Zugleich bestätigte id Software aber auch, dass man an der Finalisierung von The Ancient Gods: Part 2 und damit auch am Ende dieser Geschichte arbeitet.

Interessanter sind allerdings die Gerüchte, die in den vergangenen Monaten im Netz umhergeistertten. So arbeitet das Unternehmen anscheinend an einem brutalen VR-Spiel, das unter dem Namen „Project 2021A" eine Alterseinstufung in Australien erhielt und auch über Online-Optionen verfügen soll. Hierbei könnte es sich natürlich um eine VR-Variante von Doom Eternal handeln oder aber auch um ein komplett neues Spiel.

Ob hier das nächste große Kapitel der id-Software-Saga aufgeschlagen oder vielleicht doch nur eine weitere Seite umgeblättert wird, muss sich zeigen. Auch wenn die vier kreativen Köpfe von damals, also John Romero, John Carmack, Adrian Carmack und Tom Hall, schon lange aus dem Unternehmen ausgeschieden sind, so ist ihre früh festgelegte Handschrift bis heute spürbar.

Das bestätigte auch John Carmack selbst: „Rückblickend hätten einige Entscheidungen in der Vergangenheit besser ausfallen können. Aber ich bin stolz auf das, was id Software erreicht hat und glücklich darüber, dass das aktuelle Team dieses Erbe weiterführt." Id Software wird nach der Übernahme durch Microsoft also hoffentlich genau dort weitermachen dürfen, wo man die Reise einst 1991 begann: Bei knallharter, technisch ausgereifter, wegweisender Action, die Spieler und Hardware gleichermaßen an ihre Grenzen bringen wird. ❑





Ein ganz neues Spielgefühl: Mit Quake (1996) wagte id Software den Sprung in die „echte" dritte Dimension. Schließlich lösten aus heutiger Sicht etwas kantige Polygonmodelle die etablierten 2D-Sprites ab. (Bild: Moby Games)

Sex in Videospielen: Prickelnd oder einfach nur peinlich?

Deftige Sexszenen und nackte Haut sind auch in Videospielen schon lange kein Tabu mehr. Trotzdem wirkt die schönste Nebensache der Welt häufig noch plump, unrealistisch oder unfreiwillig komisch. In diesem Special schauen wir genauer hin, stellen jede Menge Spiele mit knisternden Inhalten vor und besprechen, warum sich die Games-Branche am Thema Sex und Erotik immer noch die Zähne ausbeißt

Von: Maci Naeem Cheema

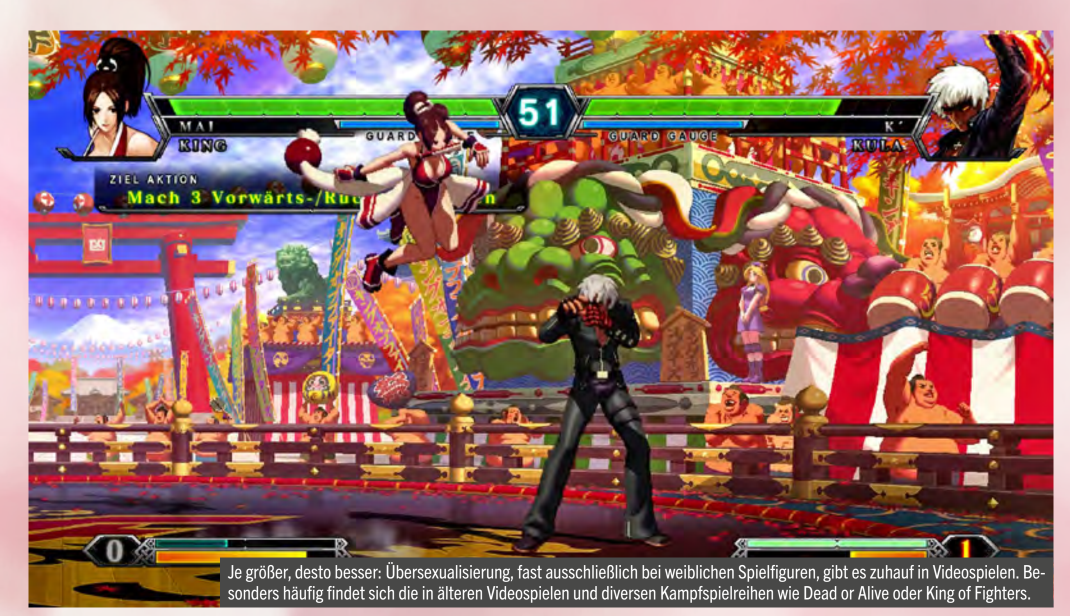
Virtuelle Beziehungen, Romantik sowie die bildliche Darstellung hochkomplexer Gefühlswelten wie Herzschmerz oder das Verlieben haben wir bereits ausführlich in unserem Special „Liebe in Videospielen" behandelt. Diesmal hingegen geht es um den erotischen und sinnlichen Akt der Zuneigung: Sex in seinen vielen Formen und Facetten. Ein Hang zur Erotik findet sich zwar häufiger in Videospielen, wirklich verführerisch und realistisch porträtiert wird die körperliche Liebe in der Welt der Pixel und Polygone aber nur selten. In diesem Special konzentrieren wir uns auf unterschiedliche Darstellungen und Bedeutungen von virtuellen Techtelmechteln sowie Sexualität an sich.

Die Thematik ist natürlich riesig – zu riesig für eine einzige Reportage! Daher fokussieren wir uns auf moderne Spiele und einige ausgewählte Beispiele, welche einen guten Blick auf die Probleme der Darstellung von virtuellem Sex in der Vergangenheit und die Hoffnung auf Besserung in der Zukunft geben.

Mit Reizen spielen

Möchte man über Sexualität und Erotik in Spielen sprechen, so kommt man am Vorwurf der starken Übersexualisierung nur schwer vorbei, besonders bei Heldinnen, Begleiterinnen und Antagonistinnen. Das rein auf ein optisches Feuerwerk der Reize reduzierte Schauspiel ist zwar kein alleiniges Merkmal von Videospielen und findet sich ebenso in Comics, Filmen und anderen Medienformen. In der Welt der interaktiven Unterhaltung tritt Übersexualisierung aber besonders gerne in Erscheinung. Da hilft es auch nicht, dass Spiele sich auch im Jahr 2021 noch bei Themen wie Sex und Gewalt um einiges stärker behaupten müssen, als das bei anderen Kategorien der Medienunterhaltung der Fall ist.

Meist zeigt sich Übersexualisierung durch besonders knappe



Je größer, desto besser: Übersexualisierung, fast ausschließlich bei weiblichen Spielfiguren, gibt es zuhauf in Videospielen. Besonders häufig findet sich die in älteren Videospielen und diversen Kampfspielreihen wie Dead or Alive oder King of Fighters.

Prickelnd geht anders: Sexuelle Elemente als Werkzeug für irrwitzige oder schlicht komische Spielemomente gibt es häufig, wirklich realistische Sexszenen sind hingegen eine echte Rarität.

Outfits, die sich eher für einen wilden Strandurlaub in einer privaten Bucht als für brutale Zweikämpfe und abenteuerliche Reisen rund um den Globus eignen. Ebenfalls häufig anzutreffen ist eine erschreckend unrealistische Detailverliebtheit für die Bewegungen überdimensional großer Brüste. Ganz richtig, explizit verweisen wir hier auf die sogenannte „Soft Engine“ der Dead-or-Alive-Reihe. Doch auch in anderen Titeln des Kampfgenres, zum Beispiel der von SNK entwickelten Beat-Em-Up-Serie King of Fighters, sind die genannten Punkte bei beinahe jedem Ableger ein Schwerpunkt auf der Agenda.

Die Über- oder oft sogar Hypersexualisierung weiblicher Charaktere findet sich zuhauf in Videospielen: ob Scharfschützin Quiet aus Metal Gear Solid, Mai aus dem bereits erwähnten King of Fighters, die titelgebende Hexin Bayonetta oder – das berühmteste Beispiel – Archäologin Lara Croft aus Tomb Raider. Doch während die Übersexualisierung weiblicher Charaktere kontinuierlich in Fokus der Kritik steht, ist das beim männlichen Geschlecht nur selten der Fall. Woran liegt das?

Charaktere wie Clark Still aus King of Fighters oder Jin Kazama aus Tekken schmücken sich mit überproportional großem Bizeps, viel nackter Haut und Ähnlichem. Der gravierende Unterschied ist jedoch, dass der männliche Körper in der Medienwelt wenig bis kaum als Sexobjekt genutzt und gesehen wird. Übersexualisierung in Videospielen ist ein enorm umfangreiches Thema, zu dem es noch unzählige Punkte zu erwähnen gäbe. In diesem Special möchten wir aber auf die weiteren Darstellungsformen von Sexualität eingehen. Die wichtigste ist natürlich der leidenschaftliche und körperliche Akt des Liebhabens.

Wenn es dunkel wird

Heutzutage schmücken sich große Blockbuster-Spiele, besonders jene des RPG- und Open-World-Genres, mit unzähligen Nebenaktivitäten, die den Spielspaß und Realismus erhöhen sollen. In Red Dead Redemption 2 zum Beispiel werden gejagte Tiere nicht nur erlegt, sie müssen auch noch mühsam gehäutet und gekocht werden - es lebe der virtuelle Realismus! Ganz

Nur, wenn niemand guckt: Der romantische Sci-Fi-Trip Haven gibt sich zwar viel Mühe, die intime Beziehung der beiden Hauptcharaktere realistisch darzustellen, Sex wird dennoch nur angedeutet und nie gezeigt.



Auf einen Kaffee zu mir? Bei der kontroversen „Hot Coffee“-Mod handelt es sich um ein aus dem Spielinhalt gestrichenes Minigame aus Grand Theft Auto: San Andreas, in der die Spielerschaft Sex interaktiv „miterleben“ darf.

besondere Vertreter, die mit solchen Elementen liebäugeln, sind die vielen Spiele aus dem Hause Ubisoft, allen voran die berühmte Meuchelmörderserie Assassin's Creed. Im neuesten Ableger, dem Wikinger-Epos Assassin's Creed: Valhalla, ist es uns möglich, zu fischen, uns mithilfe von Trinkwettbewerben in einen heftigen Rausch zu bechern, Rap-Battles zu bestreiten und sogar einzigartige Romanzen und Techtelmechtel zu erleben. Für letztere Spielelement gibt es zwar fast ein Dutzend Liebespartner, bevor es jedoch richtig zur Sache geht, blendet Ubisoft aus und lässt die Spielerschaft im Dunkeln sitzen.

Das ist absolut keine Seltenheit im Spielekosmos. Selbst Werke wie das Indie-Abenteuer Haven, welches sich Romantik und Leidenschaft auf die Flagge pinselt, traut sich nicht, der körperlichen Liebe eine größere Bühne zu spendieren. In einem Interview mit der Webpage Techraptor erklärt Co-Founder und Creative Director Emeric Thoa, es sei offensichtlich, dass das Pärchen regelmäßig Sex habe. Es würde jedoch nie gezeigt, da es schlicht nicht das Thema des Spiels sei. Haven funktioniert auch ohne virtuelle Techtelmechtel gut und porträtiert toll eine gefestigte und innige Beziehung, einen großen Bogen um einen wichtigen Faktor einer Beziehung zu ziehen, wirkt dennoch wie eine fragmentierte Dokumentation einer realistischen Liebesbeziehung zweier Personen.

Herausgeputzt und frisch gemacht: Wer dem Penis John dabei helfen möchte, ein Date für sein anstehendes Klassentreffen zu finden, der sollte sich in den humorvollen Story-Modus von Genital Jousting stürzen – glaubt uns, ihr werdet es nicht bereuen.

Es ist offensichtlich, dass die Spielebranche bestmöglich versucht, der Veranschaulichung von Sex aus dem Weg zu gehen. Das liegt zum einen an den erwähnten Punkten und den Folgen der kontinuierlichen Übersexualisierung. Zum anderen tragen viele fragwürdige Spielewerke der Vergangenheit Mitschuld, von Custer's Revenge bis hin zu der berüchtigten „Hot Coffee"-Mod von GTA: San Andreas. Mit der Zeit hat sich herauskristallisiert, dass humorvoller und irrwitziger Sex oft eine bessere und leichter darzustellende Alternative ergibt. Der sorgt zwar für lautes Lachen und Kopfschütteln beim Publikum, reizvoll ist der virtuelle Sex dann aber kaum.

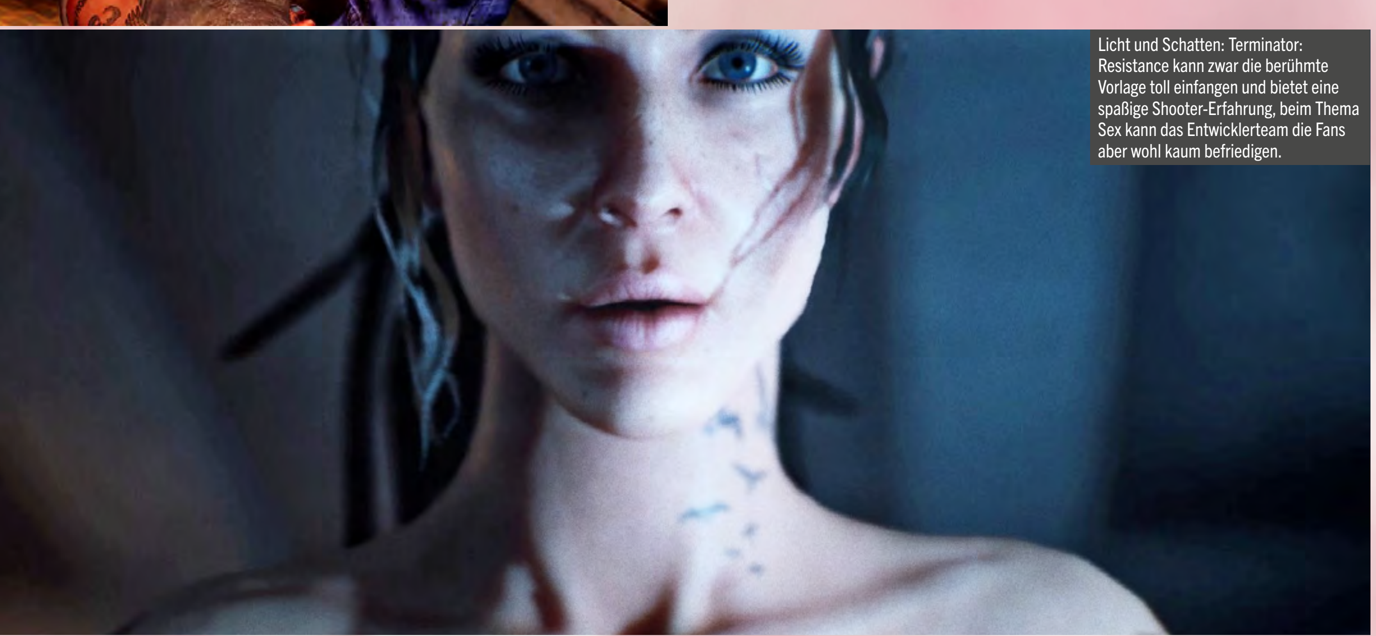
Höhepunkte zum Schreien

Wer kennt es nicht: Die ersten Sonnenstrahlen wecken zärtlich aus dem Schlaf, auf dem Weg ins Bad steckt man sich eben die Zahnbürste in den Hintereingang, putzt gründlich und macht sich fertig für einen langen und harten Tag. Ähm, was?! Im Indie-Titel Genital Jousting übernehmen wir die Rolle von John, einem Penis, der ein Date für sein anstehendes Klassentreffen sucht. Der Sex-Akt ist in diesem Abenteuer zwar nicht wirklich im Mittelpunkt des Geschehens, sexuelle Darstellungen, die sehr ins Detail gehen, gibt es dennoch so einige. Während besonders in der Welt der Indies oftmals kreative und humorvolle Sex-Konzepte gefunden werden, sind es im Bereich der Blockbuster meist lächerliche Versuche und qualitativ minderwertige Umsetzungen, die auf sich aufmerksam machen.

Unbestritten der König der Peinlichkeiten ist das grauenvolle Ride to Hell: Retribution, 2013 von Eutechnyx veröffentlicht. Egal



Fahr(t) zur Hölle: Das Actionspiel Ride to Hell: Retribution ist vollgestopft mit frustrierenden Spielemomenten, technischen Problemen und unangenehmen Sexszenen. Kein Wunder, dass es zu den schlechtesten Spielen der letzten Jahre gehört.



Licht und Schatten: Terminator: Resistance kann zwar die berühmte Vorlage toll einfangen und bietet eine spaßige Shooter-Erfahrung, beim Thema Sex kann das Entwicklerteam die Fans aber wohl kaum befriedigen.



Alles okay bei dir? Das 2017 veröffentlichte Blockbuster-RPG Mass Effect: Andromeda konnte Presse und Fans leider nicht vollends überzeugen, besonders die gruseligen Gesichtsanimationen sorgten für viel Kritik und jede Menge Meme-Futter.



Du hast da was im Gesicht: Ob wir wollen oder nicht, Glitches und Bugs treten in der Welt der Videospiele häufig auf. Solch technische Probleme können intensive Momente, die sich über einen langen Zeitraum aufgebaut haben, schlagartig versauen.

in welcher Hinsicht, Ride to Hell: Retribution versagt qualitativ in jeder Hinsicht und bietet stattdessen eine unterirdische Spielerfahrung der ganz besonderen Art. Neben den vielen Problemen technischer und spielerischer Natur sorgten die dämlichen Sexszenen für Schlagzeilen in der Gaming-Welt. Verführung aus Sicht des Entwicklerteams funktioniert nämlich nur mit folgenden Zutaten: stets voll bekleidet, mit Gesichtsanimationen, die wochenlange Alpträume versprechen und einer narrativen Einbindung, die so ziemlich jedem Spieler Sorgenfalten auf die Stirn zaubern dürfte. Ride to Hell ist nur ein Beispiel von vielen, es gibt aber noch viele weitere!

Terminator: Resistance, 2019 von Reef Entertainment veröffentlicht, fängt zwar die beliebte Vorlage recht gut ein. Es schmückt sich aber ebenso mit sonderbaren Sexszenen, die heftige Magenbeschwerden hervorrufen – besonders aufgrund der furchteinflößenden Gesichtsanimationen! Da wirkt selbst Mass Effect: Andromeda wie eine Offenbarung im Bereich der animierten Mimik.

Auch renommierte Entwicklerstudios wie Fahrenheit- und Heavy-Rain-Entwickler Quantic Dreams haben ordentlich zu kämpfen mit einer natürlichen Einbindung sowie einer realistischen Präsentation von Sex in einem qualitativ anspruchsvollen, interaktiven Abenteuer. Ein großes Problem, besonders bei Spielen wie Fahrenheit aus dem Jahr 2005, sind die starken technischen Einschränkungen, die auch im Jahr 2021 gravierenden Einfluss auf die Erotik von computeranimiertem Sex haben. Fehlende Emotionen in den Gesichtern oder unnatürliche Bewegungen sind problematisch in Szenen, die von Körpersprache, Gestik und Mimik leben. Zusätzlich sind technische Fehler wie Bugs und Glitches – ob wir wollen oder nicht – ein fester Bestandteil der Welt der Videospiele. Treten solche in einem bedeutsamen und intimen Moment zwischen zwei Personen auf, dann bedeuten diese technische Gebrechen meist den Todesstoß für jegliche Erotik und Leidenschaft.

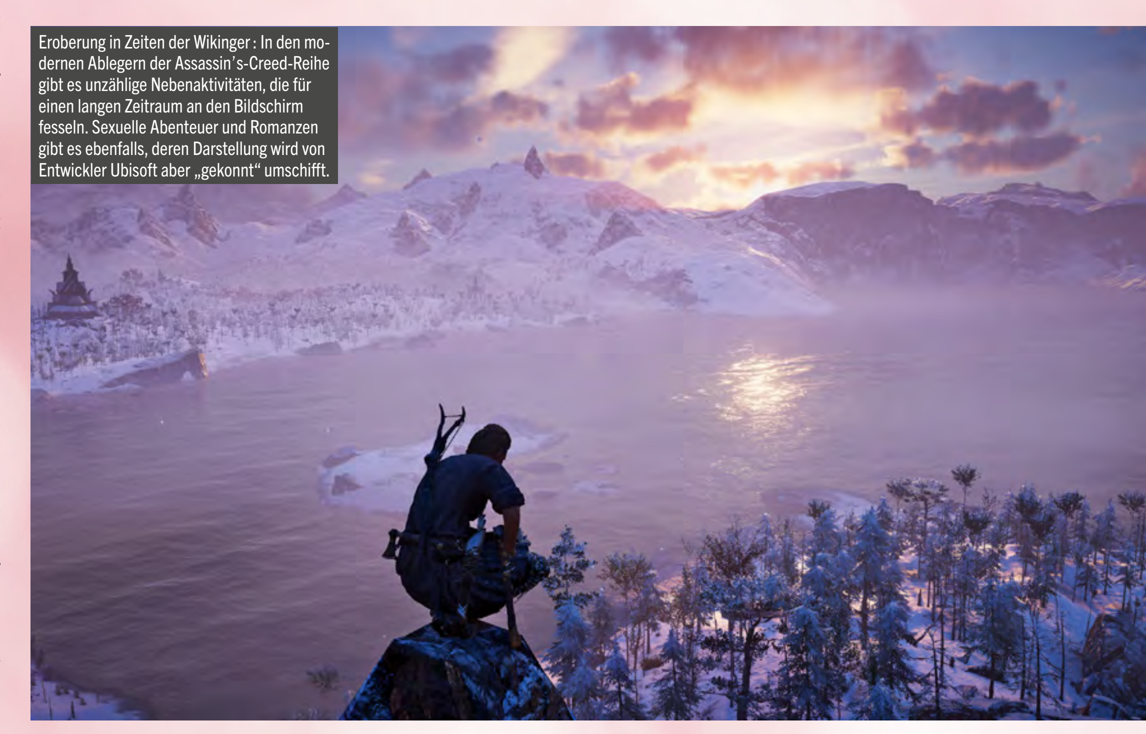
Doch keine Sorge, es ist nicht alles schlecht und unbefriedigend, was Videospiele in Sachen Sex zu bieten haben. So ist es unübersehbar, wie stark interaktive Geschichten im letzten Jahrzehnt an Komplexität und auch Qualität dazugewonnen haben. Nur wenig verwunderlich, dass sich die Einbindung, Bedeutung und Verwendung von Sex im gleichen Maße verbessert hat und so der Spielwelt, ihren Charakteren und den Geschichten indirekt hilft, realistischer, facettenreicher und greifbarer zu werden. Dennoch finden sich viel zu häufig simple Beziehungsstrukturen, denen es an Tiefe und Emotionalität fehlt.

Hilf mir, dann helf ich dir

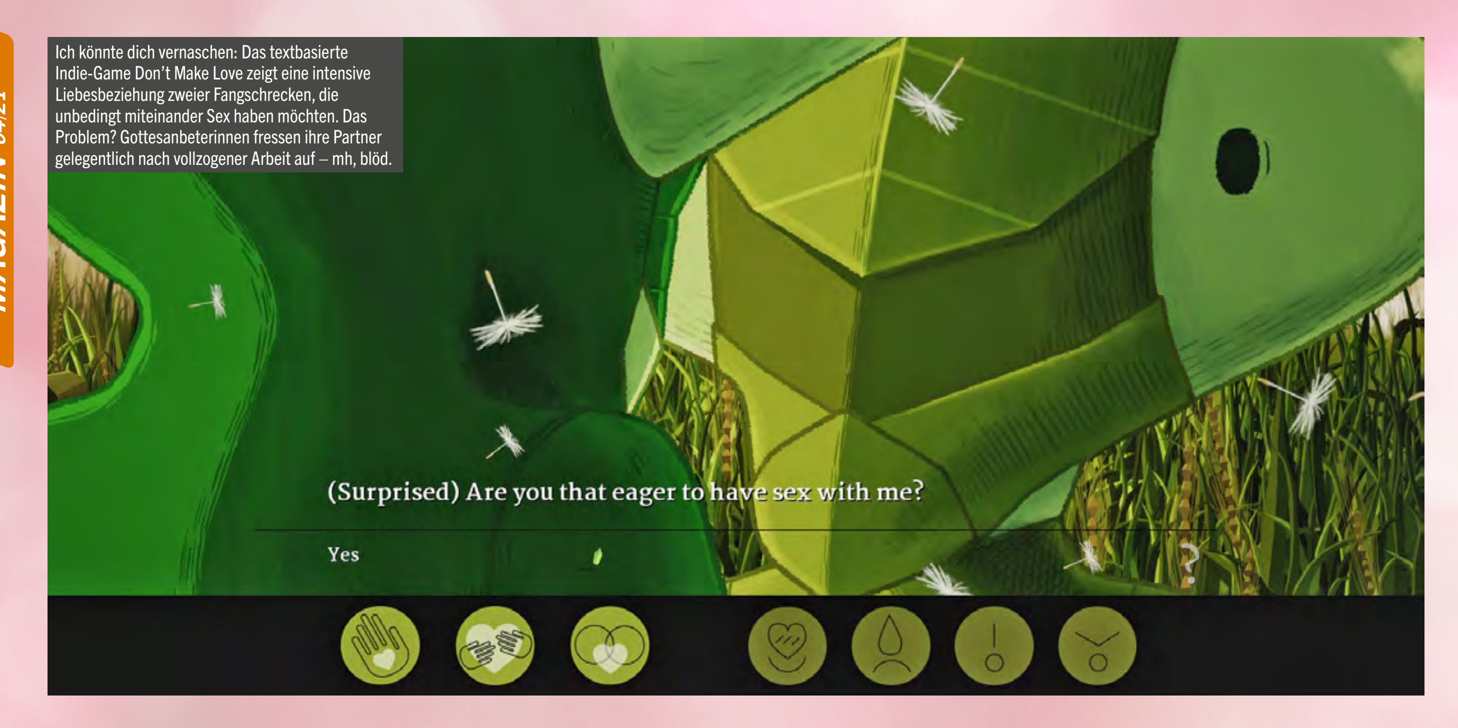
DIE Flirtstrategie schlechthin in der Welt der Videospiele – eigentlich ziemlich ähnlich wie im echten Leben – ist es, überhaupt gar keine Strategie zu haben und sich auf das zu kontrieren, worum es eigentlich geht: an sich selbst zu arbeiten, clever aufzuleveln, Questziele zu verfolgen und stets nett, freundlich, zuvorkommend und aufgeschlossen zu sein. Pro-Tipp am Rande: Eine weitere Möglichkeit ist es, auf die vielen Romanzen- und Beziehungs-Guides auf pcgames.de zurückzugreifen. Die Aufregung bleibt dann aber natürlich noch mehr auf der Strecke, nicht?

In zig Open-World- und RPG-Spielen wird uns eine Vielzahl an Beziehungsmöglichkeiten gegeben, die häufig ins virtuelle Schlafzimmer und zu leidenschaftlicher Zweisamkeit führen. Das ist nicht nur wichtig für den nötigen Realismus einer epischen Handlung, die sich über einen langen Zeitraum zieht, es ist auch ein logischer Wunsch unserer abenteuerlustigen Spielfigur: Sex und Intimität sind Teil des Lebens. Einzig die Art und Weise, wie solch Beziehungen in die übergeordnete Handlung eingestrickt werden, ist ab und an etwas ernüchternd.

Negativ- und Positivbeispiele werden dabei oft nur durch Spielstunden getrennt – man muss nicht einmal die Disc wechseln! Ob in den vielen beliebten Rollenspielen von Bioware oder aktuellen Hits wie dem bereits erwähnten Assassin's Creed: Valhalla, manche Momente sind fantastisch und haben tragenden Einfluss auf den weiteren Spielverlauf. Andere hingegen



Eroberung in Zeiten der Wikinger: In den modernen Ablegern der Assassin's-Creed-Reihe gibt es unzählige Nebenaktivitäten, die für einen langen Zeitraum an den Bildschirm fesseln. Sexuelle Abenteuer und Romanzen gibt es ebenfalls, deren Darstellung wird von Entwickler Ubisoft aber „gekonnt" umschifft.



Ich könnte dich vernaschen: Das textbasierte Indie-Game Don't Make Love zeigt eine intensive Liebesbeziehung zweier Fangschrecken, die unbedingt miteinander Sex haben möchten. Das Problem? Gottesanbeterinnen fressen ihre Partner gelegentlich nach vollzogener Arbeit auf – mh, blöd.

erinnern an Spiele von vor 15 Jahren. Einer attraktiven, halbnackten Schmiedin, die uns ein Stelldichein anbietet, sollen wir im Gegenzug fünf Äste und drei superrunde Steine bringen? Jede videospielinteressierte Person kennt Dialoge und Momente dieser Art.

In Assassin's Creed: Valhalla ist es uns im Dorf Hemthorp zum Beispiel möglich, den Poeten Stigr den Liebestollen durch einen kurzen Spottstreit, gefüllt mit simplen Anmachsprüchen, zu erobern und zu verführen. Wie überaus erregend – nicht. Erotische Kurzabenteuer und One-Night-Stands sind keinesfalls ein Problem und sollten ebenso ihren Platz in großen Blockbuster-Spielen haben. Doch wenn diese Romanzen keinen wirklichen Mehrwert mit sich bringen, dann ist das unnötig verschwendetes Potenzial. Dann wieder gibt es im Wikinger-Epos fantastische Romanzen, die sich lebendig und dynamisch anfühlen und sich gut in das Leben und die Persönlichkeit von Eivor einfügen. Beziehungen und Partnerschaften werden im weiteren Verlauf gefährdet und die Spielerschaft findet sich in der Rolle von Eivor sogar in der Position, ihr sexuelles Verhalten zu hinterfragen.

Ob uns Sex, Leidenschaft und Liebe interaktiv mitreißen können oder nicht, liegt also nicht nur an einer möglichst realistischen Darstellung. Es ist auch wichtig, wie organisch die einzelnen Aspekte, von der Anbahnung zur Beziehung zwischen den Sexpartnern und dem Akt selbst, in die Haupthandlung eingestrickt werden.

Mehr Vielfalt, danke!

Darüber hinaus spielt Vielfalt eine bedeutende Rolle, da sie hilft, Figuren und Geschichten voneinander abzuheben und die Grenzen der Darstellung von zwischenmenschlichem Kontakt in der virtuellen Welt weiter auszuloten. Man stelle sich mal vor, wir würden noch immer dieselben Spielecharaktere auf unseren virtuellen Reisen steuern und in dieselben Romanzen manövrieren, wie es noch vor einigen Jahren der Fall war. Weißer, starker, lässiger Mann liebt weiße, schöne, hilfsbedürftige Frau – Ende. Und das immer und immer wieder. Ein bunter Strauß an sexuellen Orientierungen, kulturellen Hintergründen und äußeren Erscheinungen erhöht die Möglichkeiten innerhalb eines interaktiven Abenteuers enorm. Zusätzlich ist Repräsentation, also die Vertretung einer Gesellschafts- oder kulturellen Gruppe durch einzelne Personen, ein immens wichtiger Faktor, um Videospiele im Hier und Jetzt zu positionieren und das Medium einer breiteren Masse schmackhaft zu machen. Eines der ersten Rollenspiele mit der Möglichkeit, gleichgeschlechtliche Beziehungen zu führen, ist das schon 1998 von Black Isle Studios veröffentlichte

Drogen, Sex, Gewalt: Das PS4-exklusive Meisterwerk The Last of Us: Part 2 ist zwar sehr brutal und explizit, es bindet die vielen Elemente aber mit jeder Menge Fingerspitzengefühl in eine spannende und komplexe Handlung ein.



Was ist gestern passiert?! Im Indie-Titel One Night Stand erleben wir die unangenehme Situation zweier Fremder, die nach einer wilden Nacht versuchen die unangenehme Situation zu entwirren. Ebenfalls spannend: Wir entscheiden über den Verlauf der Handlung und Beziehung.

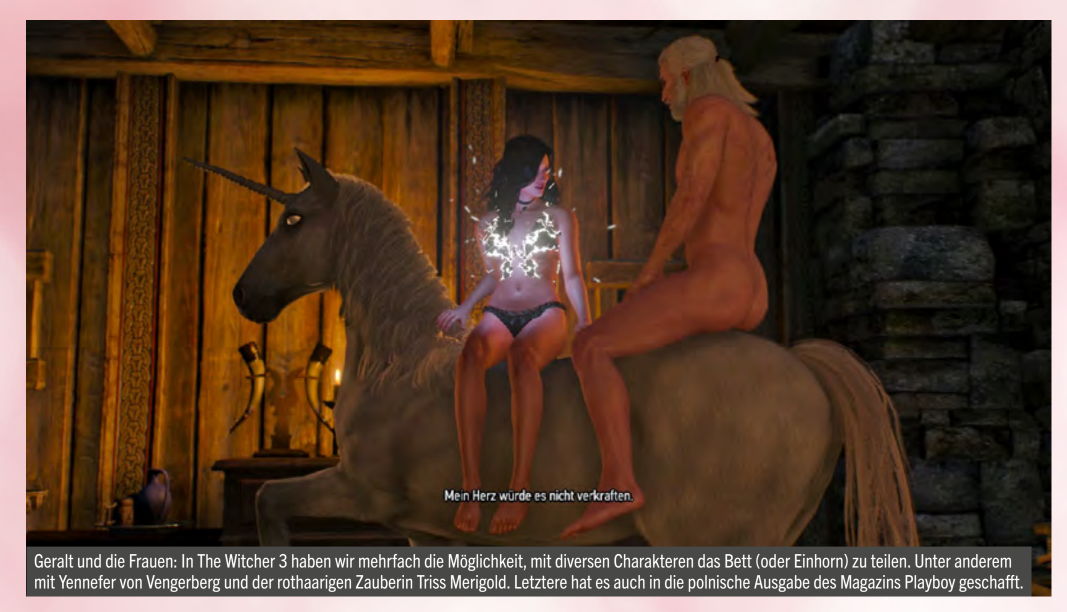
Fallout 2 – noch bevor homosexuelle Beziehungen in vielen Bundestaaten der USA überhaupt vom Gesetzgeber als heterosexuellen Verbindungen gegenüber gleichgestellt akzeptiert waren. Weitere Beispiele, die essenzielle Momente der Spielegeschichte darstellen, sind die bisexuelle Jediritterin Juhani aus Star Wars: Knights of the Old Republic, 2003 für Xbox und PC veröffentlicht, und die sexuell sehr offenen Figuren aus der lustig-kreativen Action-RPG-Serie Fable.

Heutzutage stößt man immer öfter auf gleichgeschlechtliche Beziehungen und LGBTI*Q-Figuren – und das ist gut so! Neben der bereits erwähnten Vielfalt bieten entsprechende Spiele auch häufig besonders ausgefeilte Erzählungen, vielleicht gerade, weil die Schreiber wissen, dass sie mit ihrer Arbeit auf potenziellen Widerstand konservativer Kreise stoßen werden. Das brutale und von Kritikern gefeierte The Last of Us: Part 2 bietet einige der realistischsten und greifbarsten Sexszenen der Spielegeschichte. Ähnlich, wie es im Jahr 2007 veröffentlichten Uncharted und den beliebten Sequels der Fall ist, spielen gut geschriebene Charaktere sowie intensive und verworrene Beziehungen eine große Rolle bei diesem Umstand. Solche Elemente und das nötige Fingerspitzengefühl vermissen wir häufig in Mainstream-Titeln.

Mehr Mut und Kreativität, bitte!

Spiele haben oftmals einen schweren Stand in unserer Gesellschaft und müssen, wie erwähnt, Elemente wie Sexualität oder Gewalt oft stärker rechtfertigen, als das bei Filmen und anderen Medien der Fall ist. Wer zu viel wagt, der riskiert, von den Spieleplattformen oder durch hohe Altersbeschränkungen abgestraft zu werden, was in entsprechend schlechteren Verkäufen münden kann. Dass sich die Industrie also nur schleppend in diesem Bereich weiterentwickelt, ist kaum verwunderlich. Wie so oft liegt die Hoffnung auf allerlei Indie-Games, welche frische Ansätze und neue Konzepte ausprobieren und im Falle eines Erfolgs auch für den Mainstream-Markt attraktiv machen. Das von Kinmoku und Ratalaika Games entwickelte One-Night-Stand fokussiert sich beispielsweise komplett auf die Folgen einer flüchtigen Bettgeschichte mit einer fremden Person. Wir sind in der Lage, den Verlauf zu beeinflussen und durch Gespräche die unangenehme Situation zu entwirren und zu erleben. Sex ist mehr als nur ein Werkzeug und sollte auch so angesehen werden.

Es geht meist nicht darum, was während des Geschlechtsverkehrs auf dem Bildschirm passiert, sondern vielmehr darum, was davor und danach abläuft, wie sich die Beziehung entwickelt und welche Beweggründe die involvierten Charaktere antreiben. Und es geht um die Intimität des Momentes, nicht um möglichst realistische Geschlechtsteile. Im Blockbuster-Bereich ist einer der bisher besten Versuche, Sexualität und Leidenschaft interaktiv darzustellen, das hochgelobte Rollenspiel The Witcher 3: Wild Hunt. Die Darstellung kann mit akzeptablen Gesichts- und Körperanimationen überzeugen, doch viel wichtiger: Durch die Dreiecksbeziehung zwischen Hexer Geralt und den zwei Zauberinnen Triss Merigold und Yennefer von Vengerberg ergibt sich eine Vielzahl an tiefgründigen Momenten und leidenschaftlichen Annäherungsversuchen. Die körperliche und intensive Liebe wird dadurch großartig in den spannenden Fantasy-Epos eingebunden. Sex ist kein Werkzeug, es ist ein fundamentaler und natürlicher Teil des Lebens und Liebens – so wie im echten Leben. ❑



Geralt und die Frauen: In The Witcher 3 haben wir mehrfach die Möglichkeit, mit diversen Charakteren das Bett (oder Einhorn) zu teilen. Unter anderem mit Yennefer von Vengerberg und der rothaarigen Zauberin Triss Merigold. Letztere hat es auch in die polnische Ausgabe des Magazins Playboy geschafft.

DIE **POST**-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Gestatten, ich bin der Neue! Na ja, eigentlich bin ich alt – mein Vater schnitzte für mich noch Playmobilfiguren aus den Knochen frisch geschlachteter Dinosaurier, später in der Schule saß ich neben einem Archaeopteryx, und vor über einem Jahrzehnt war ich der Leserbriefonkel des PC-Games-Schwestermagazins PC Action. Nun betreue ich diese Rubrik in der PCG. Klar, Rossis Rumpelkammer kann ich nicht ersetzen. Weil ich Rainer privat kenne, sehr schätze und nur schlecht kopieren könnte, mach ich lieber mein eigenes Ding. Ich hoffe, es mundet trotzdem.
Los geht's!

Harald Fränkel

Drohbrief

Hallo,
ich bin seit einigen Ausgaben erstaunt, dass viele Mitglieder der Redaktion die meisten Spiele nicht am PC, sondern auf Konsole zocken. Und die Krönung ist, dass bei der Leserwahl The last of Us: Part 2 als bestes Spiel 2020 gewählt wurde. Mich wundert deshalb nicht, dass viele Urgesteine die PC Games verlassen haben. Wichtige Rubriken, z.B. Rossis Rumpelkammer und der Hardware-Teil, sind entfallen. Ich würde mich freuen, wenn der PC-Gedanke wieder mehr in den Vordergrund tritt. Mein Abo werde ich überdenken.

Mit freundlichen Grüßen
Ralph Fassbender

Dass die Kollegen mit Konsolen fremdgehen, empfinde ich ebenfalls als Skandal. Deshalb beginne ich sofort, ein zurechtweisendes Rundschreiben aufzusetzen. Ich bitte um etwas Geduld, bis sich die Lage bessert, lieber Ralph – Abmahnungen per Xbox-Gamepad zu schreiben und dann mit der Playstation auszudrucken, dauert echt scheißlange. Deshalb sind übrigens auch viele meiner Leserbriefantworten so verdammt kurz.

Lokdown

Grüß Gott,
ich habe eine Bitte. Es geht um ein Rätselspiel für den PC á la Crazy Machines, hier aber mit einer Lokomotive. Diese musste von A nach B, und unterwegs waren Fallen, Hindernisse und Ähnliches. Man musste vor dem Start überlegen, wie man alle beseitigt. Gibt es jemanden in Ihrer Redaktion, der sich daran erinnert und weiß, wie dieses Spiel hieß?

Mit freundlichen Grüßen
Frank Friedrich

Ja.

Geile Pixxx

Werte Redaktion,
ich habe ein wenig gekramt und schicke euch einige Bilder. Vielleicht erinnert ihr euch noch daran. Das ist Nostalgie pur!

Mit freundlichen Grüßen,
ein alter Gamer M. Schulz

Als ich das letzte Mal auf eine solche Spam-Mail reingefallen bin, hat meine blutende Netzhaut sofort Asyl in Nordkorea beantragt. Das von mir unvorsichtigerweise angeklickte Foto zeigte nämlich eine nackte Frau aus den Achtzigerjahren. Brauner Bär inklusive. Und ich meine wohlgemerkt weder das Speiseeis noch den Schmetterling.

Schreckheft-gepflegt

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich habe den Test über das Spiel The Medium gelesen. Ich verstehe nicht, dass bei den Vor- und Nachteilen unter Pro „keine nervigen Jump-Scares" steht. Wieso nerven bei einem Mystery- oder Horrorspiel die Schreckmomente? Dies finde ich indiskutabel. Das wäre ja, als würde ich kritisieren, dass man bei einem Shooter nur sinnlos herumballert. Bitte überdenken Sie die Wertung. Ich bin Fan von Horrorspielen, und die sind erst durch Jump-Scares spannend und unterhaltsam. Ich bitte um kurze Rückmeldung.

Mit freundlichen Grüßen
Torsten Dettling

BUH!



Buchkritikkritik

Hallo,
was ist denn das für eine Buchkritik über Mass Effect: Andromeda – Nexus Uprising auf PCGames.de? Sämtliche Kritikpunkte beruhen auf einer Verwechslung oder schlicht und ergreifend auf einem fehlendem Faktencheck. Mich wundert es, da ihr dem Spiel 8 von 10 Punkten gegeben habt und man somit meinen könnte, dass ihr euch tatsächlich damit beschäftigt und ihm Aufmerksamkeit gewidmet habt. […] Hyperion […] Reparaturen […] Energievergabe […] Systeme […] bla, bla, bla […] Multitasking […] Andromeda 2 […] 600 Jahre […] Widrigkeiten […] Arsch […] Galaxie kolonisieren […] Hülle […] Pflanzen für die Luftversorgung […] Citadel […] defekt […] Botanikern […] Hydrokultur […] Ist alles nicht kompliziert, wenn man nur mal aufpasst.

Gruß
Norman Buchheimer

Danke für deine ~~nerdigen~~ interessanten Ausführungen, verehrter Norman! Ich habe den Brief leicht gekürzt, andernfalls wäre es nötig gewesen, den gesamten brasilianischen Regenwald abzuholzen, um genug Papier für ein Playboy-Gedenk-Ausfaltblatt in der Heftmitte zu produzieren. Den anderen Lesern sei indes hoch und heilig versichert, dass der Text so sinnwahrend gekürzt wurde, wie RTL die Szenen für Shows wie Das Sommerhaus der Stars schneidet. PS: Dass du dir für eine Kritik an einer Buchkritik den Nicknamen „Buchheimer" gibst, ist genau unser Humor. Bist du ein Absolvent der Comedy-Schule Hamburg?

Gretchenfrage

Liebe Redaktion,
ich möchte einen Report zum Thema Energieverbrauch und PC-Gaming anregen. Mich würde interessieren, wie viel Energie durch Plattformen wie Steam, GOG, Origins, Epic Store etc. verbraucht wird. Ich meine, man lädt ein Spiel runter, zockt es durch und löscht es, weil sonst kein Platz mehr auf der Platte. Irgendwann bekommt man wieder Lust und lädt es erneut runter. Hätte der traditionelle Ladenverkauf nicht Vorteile? Was ist mit Multiplayertiteln und deren Datendurchsatz bzw. Stromverbrauch, besonders im Corona-Lockdown? Wie stehen wir Zocker und die Spielefirmen zu Themen wie Umweltschutz und Klimawandel? [. . .]
Vielen Dank und viele Grüße
Michael Ruddat

Den billigen Trick mit dem falschen Namen hat schon Norman Buchheimer versucht. Ich durchschaue so was, Greta!

Maskenpflicht

Hallo PC-Games-Team,
einige Anmerkungen zu eurer Bitte für mehr Leserbriefe: Es für mich schwierig, Zeilen zu verfassen, ohne irgendetwas über den Empfänger zu wissen. Bei Rossi wusste man, worüber und in welchem Stil man schreiben kann. Somit geht es darum, zunächst zu sehen, für wen die Leserbriefe bestimmt sind. Für eine Frau? Einen Mann? Ist es gar ein Duo? [. . .]
Gruß aus Thüringen
Silvio

Ich bin ein Duo. Stichworte: multiple Persönlichkeitsstörung. Trage ich eine FFP2-Maske, heiße ich Harald. Habe ich die Ledermaske auf, nennt man mich Hannibal. Wir zwei sind einfach der nette Kerl von nebenan. Leider muss ich jetzt weg, Schwester Ratched ruft zur Medikamentenausgabe!

Ach du liebe Zeit!

Hallo liebes PC-Games-Team,
ich freue mich auf die Rückkehr der Leserbriefseiten und bin gespannt, wie ihr die Rubrik umsetzt. Ich möchte diese Zeilen für eine Frage nutzen. Wie schafft es der liebe Felix Schütz, neben Frau und zwei (?) Kindern so viel zu zocken? Zuletzt hat er laut eigener Angabe etwa 160 bis 180 Stunden in Hades versenkt. Ich hab selbst eine Lebensgefährtin und zwei Kinder (auch einen kleinen Felix) und traue mich an Titel wie Elex, Fallout 4 oder Wasteland 3 nicht ran, weil ich weiß, dass ich ewig brauche, sie zu beenden. Vielleicht hat Felix ja einen Geheimtipp für mich, wie man sich zusätzliche Zeit für sein Hobby verschaffen kann.
Alles liebe und macht weiter so!
Markus Doern

Nicht zu vergessen: Felix Schütz spielt nebenbei auch noch profimäßig als Mittelstürmer bei den Adler Mannheim in der Deutschen Eishockeyliga! Wie er das alles schafft? Auch er erfreut sich einer dissoziativen Identitätsstörung. Gilt bei PCG als Einstellungsvoraussetzung. Während ich ein Duo bin, ist Felix mindestens ein Trio.



Nationalspieler Felix Schütz.
Foto: Stefan Brending, Wikipedia.
Lizenz: Creative Commons by-sa-3.0 de
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de/legalcode

DOSeins-berechtigung

Hallo PC-Games-Team,
ist es möglich, uralte Spiele, welche auf DOS basieren, als PS4/PS5- Retro-Game zu kaufen? Wer kann entscheiden und veranlassen, dass ein altes Spiel in der Playstation wiederauflebt? Ich würde mich über folgendes Spiel freuen: http://www.game-of-robot.de.
Vielen Dank und liebe Grüße
Markus Dietze

Leider habe ich null Plan, ob es ~~Game of Thrones~~ Game of Robot für die Playstation gibt. Wie man das Ding als Drucker einsetzt, wüsste ich. In dem Punkt bin ich ein Pro. Interesse?

Mortal Combat

Werdet ihr über Mortal Online 2 berichten, sobald das Spiel released wird? Habe die Beta gezockt, und das Crafting ist so deep wie in keinem anderen Game. Meiner Meinung nach eines der besten MMOs. Der erste Teil war furchtbar buggy, aber ich hatte eine Menge Spaß. Diesmal scheinen 30 Mitarbeiter an dem Projekt zu arbeiten, und die Grafik sieht nice aus. Es gibt Dungeons, Sieges, free building, full Loot pvp, action based Combat, free Aiming, Territory control und 600 Skills. Rust trifft auf Mount and Blade, in einer riesigen Spielwelt, mit Tausenden von Spielern. Ich bin total gehypt und finde es schade, dass so gut wie niemand darüber berichtet.
Andre von Thyssen

Ich habe mit Editor-in-chief Maria Beyer-Faustreich discussed und good News für dich: Wir werden Mortal Online 2 definitely reviewen. Safe, Bro!

Cheaterhöhung

Grüße an das gesamte PC-Games Team! Ich bin mindestens seit 15 Jahren Abonnent eures Heftes und schreibe euch nun das erste Mal, in der Hoffnung, dass ihr etwas bewirken könnt und gegenüber Cheaten in Onlinespielen ein Umdenken bei den Entwicklern stattfindet. Wir schreiben auch andere Redaktionen an und starten demnächst eine Online-Petition. Je mehr mitmachen, desto besser. Mittlerweile ist das Cheaten regelrecht zur Pandemie geworden. Die Entwickler sagen: Wir kümmern uns darum. Das übliche Blabla wie immer, passieren tut nichts. Viele überlegen schon, auf Konsole zu wechseln. Es kann nicht sein, dass die Entwickler uns so im Stich lassen, das ist genau so Betrug am Kunden wie die Cheaterei selbst. Hoffentlich greift ihr das Thema auf und könnt dazu beitragen, dass unser Hobby gerettet wird.
Mit freundlichen Grüßen
Ghevdet Hyseni

Zunächst muss ich sagen, dass ich PC-Spieler, die mit Konsolen fremdgehen, für miese 31er halte. Bei eurem Anliegen unterstütze ich dich aber gerne. Ich habe hier zufällig ein Nacktbild, das mir ein alter Gamer geschickt hat. Nehmt DAS, ihr nichts unternehmenden, verdammten, cheaterfreundlichen Entwickler:



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: Leserbriefe@computec.de ODER redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Sie müssen es zudem mit einem Augenzwinkern sehen, wenn sie liebevoll durch den Kakao gezogen werden.
Ferner behalten wir es uns vor, die Zuschriften zu kürzen.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 04/2011

Von: Stefan Wilhelm & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 04/11 war ein einziges Schlachtfeld. Ego-Shooter ohne Ende!

Shooter, die Erste: Der Prey-Nachfolger, den es nie geben würde

Die turbulente Entwicklung von Prey 2 schien 2011 noch ein gutes Ende zu nehmen.

Ein radikaler Neustart sollte Prey 2 von Human Head Studios werden. Der Nachfolger des 2006 erschienenen Shooters rund um einen amerikanischen Ureinwohner, der seine Freundin aus einer grotesken Alien-Welt retten musste, sollte viele Mechaniken des Vorgängers über Bord werfen. Kein Portal-Gameplay mehr, eine düstere Open-World-Metropole statt schwerkrafttrotzender Raumschiff-Korridore und ein neuer Held. Tommy wurde durch den Kopfgeldjäger Killian ausgetauscht, der Spieler sollte von der titelgebenden Beute zum Jäger werden. Auf dem Planeten Exodus sollte man in Prey 2 für zwielichtige Gestalten arbeiten und dabei Entscheidungen mit Konsequenzen treffen, Handel treiben, Upgrades freischalten und mit der Bevölkerung interagieren. Kollege Robert Horn war sehr überzeugt von seinem Besuch bei Human Head, dementsprechend widmeten wir dem für 2012 angesetzten SciFi-Shooter die Titelseite. Was wir damals noch nicht wussten: Das ambitionierte Projekt sollte nach dieser Präsentation nahezu vollständig von der Bildfläche verschwinden, nur um dann 2014 von Bethesda eingestellt zu werden. Weitergeführt wurde die Prey-Reihe schließlich 2017 von den Arkane Studios und mauserte sich, wie der erste Teil, zu einem echten Geheimtipp.





Shooter, die Zweite: Schlachtfeld aus Stockholm, Krise aus Frankfurt

Die beiden großen Grafikbomben 2011 sahen zum Dahinschmelzen gut aus.

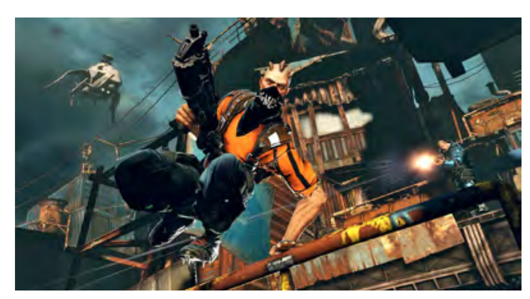
Electronic Arts hatte 2011 zwei ganz heiße Eisen im Shooter-Feuer: Kriegsspiel-Experte Toni Opl war zu Gast bei DICE in Stockholm, um die Einzelspielerkampagne von Battlefield 3 für unsere Vorschau unter die Lupe zu nehmen. Und da gab es einiges zu bestaunen: Der neue Grafikmotor Frostbite 2 zauberte realistische Beleuchtungs- und Zerstörungseffekte auf den Bildschirm, die aus FIFA entliehene ANT-Engine verlieh den Animationen der Soldaten mehr Wucht und Glaubwürdigkeit, und die mit realen Fahrzeugen und Waffen aufgezeichneten Soundeffekte ließen selbst den erfahrenen PC-Games-Redakteur mit Gänsehaut zurück. Ersteindruck: Überragend! Wo sich Prey 2 im Vergleich zu seinem Vorgänger öffnen wollte, wurde Crysis 2 linearer und „konsoliger". Den dichten Dschungel mit koreanischen Besatzern tauscht der zweite Streich des Frankfurter Entwicklers Crytek gegen eine überrannte, zerstörte Version von New York aus. Wir waren begeistert von Grafik, Spielgefühl und Nanosuit, aber etwas enttäuscht von der beengten Spielwelt. Ein vollends überlegener Nachfolger des legendären Erstlings wurde Crysis 2 damit zwar nicht, die 90 Spielspaß-Punkte für den Einzelspielermodus zückten wir trotzdem!



Shooter, die Dritte: Was war nochmal Brink?

Der berüchtigte Online-Shooter von Splash Damage konnte uns vor Release tatsächlich noch überzeugen.

Hättet ihr uns im Frühjahr 2011 gefragt: „PC Games, jetzt mal Butter bei die Fische. Brinkts Brink oder soll ich meine Freizeit lieber woanders verbrinken?“, dann hätten wir zuversichtlich entgegnet: „Dem Spiel selbst geht es bestens, alles funktioniert, das Konzept ist erfrischend und überzeugt“. Besonders angetan waren wir vom stark teamfokussierten Gameplay und dem innovativen Missionsablauf. Statt nur Flaggen einnehmen und gegnerische Spieler umnieten zu müssen, gestalteten sich die Matches vielschichtig und die Aufgaben abwechslungsreich. Beeindruckt waren wir auch vom Klassensystem mit Ingenieur, Soldat, Sanitäter und Spion, vom Parkour-Movement und von den Aufträgen, die uns fürs Teamplay zusätzlich belohnten. Wäre uns zu diesem Zeitpunkt schon bewusst gewesen, was für eine mittlere Katastrophe sich am 13. Mai anbahnen sollte, hätte Brink wohl keinen „sehr guten“ Eindruck hinterlassen. Vor allem die Konsolenversionen des ambitionierten Shooters waren technisch in einem desaströsen Zustand, die Server waren so überfordert, dass auf Xbox 360 und PS3 kurz nach Release die Mitspielerzahlen in den Matches reduziert wurden. Zu allem Überfluss erschien das Spiel zudem erst kurz vor Ende des 23-tägigen Ausfalls des Playstation Network, dessen Neustart war zu dem Zeitpunkt jedoch noch nicht in trockenen Tüchern. Letztendlich konnte immerhin die PC-Version mit ihrem innovativen Gameplay eine ordentliche Wertung einheimsen, den Konsolenfassungen hingegen war es zu verdanken, dass Brink in der Redaktion noch einige Zeit für mitleidige Gesichter sorgte.

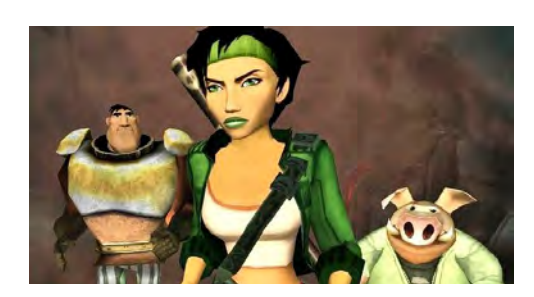




Ein Meisterwerk im Schattendasein: Beyond Good & Evil

Wir erinnern uns an unsere Erinnerung an ein Spiel, das auch heute noch sein mysteriöses Unwesen treibt.

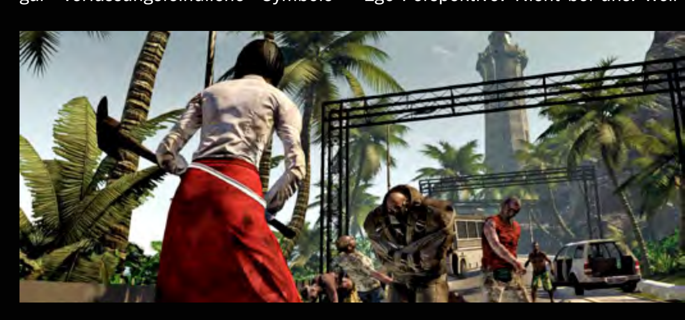
JRPG-Koryphäe Viktor schwelgt in Erinnerungen. Er berichtet vom Action-Adventure Beyond Good & Evil von 2003, das zwar mit Topwertungen überhäuft, aber nie mit vielen Verkäufen belohnt wurde. Dementsprechend kamen zu wenige Spieler in den Genuss der spannenden Sci-Fi-Verschwörungsstory, die es in der Rolle der Investigativjournalistin Jade aufzudecken gilt. Dabei schleicht sie sich an den Truppen der konspirativen Alpha-Organisation vorbei, meistert unterhaltsame Sprungpassagen und Rätsel mit ihren sympathischen Begleitern Pey´j und Double-H oder schwingt in geschmeidigen Gefechten den Holzstab. Mit seinem Kamera-Feature, das für Schnappschüsse der örtlichen Flora und Fauna belohnt und mit der Jagd nach Beweisfotos die Handlung vorantreibt, sorgt Beyond Good & Evil für ein ausgesprochen gelungenes Fortschrittssystem. Aber da war ja noch was: Der erstmals im Jahr 2008 angeteaserte Nachfolger des empfehlenswerten Ladenhüters ist weder zum Zeitpunkt des Rückblicks 2011, noch zum Zeitpunkt dieses Rück-Rückblicks zehn Jahre später, erschienen. Immerhin beglückte Ubisoft die ausgehungerten Fans 2017 mit einem äußerst schicken CGI-Trailer und später mit Gameplay-Szenen, die ein abgedrehtes Weltraumpiraten-Abenteuer versprechen, in dem Jade als Antagonistin auftritt. Das Spiel soll stark auf Online-Features, Community-Einbindung und nahtlose Übergänge von Planeten und Weltraum setzen und hat noch immer keinen Releasetermin. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen in der Entwicklungshölle scheint Ubisoft aber einen klaren Plan zu haben, wie Beyond Good and Evil 2 einmal aussehen soll.



Dead Island: Wer hat Angst vor der BPjM?

Die Zombie-Metzelei kam bei uns gut an, beim deutschen Jugendschutz jedoch nicht.

Spätestens seit der überraschenden Nicht-Indizierung von Mortal Kombat X im Jahr 2015 scheint der blutigen interaktiven Unterhaltung in Deutschland Tür und Tor geöffnet. Inzwischen werden, auch dank der Einstufung von Videospielen als „Kulturgut“, sogar verfassungsfeindliche Symbole geduldet und Gaming-Deutschland ist quasi zensurfrei! 2011 sah das noch ganz anders aus. Dead Island, ein Spiel, in dem menschenähnliche Gegner realistisch mit Alltagsgegenständen und Eigenbau-Waffen zerhackt werden, und das auch noch aus der Ego-Perspektive? Nicht bei uns! Weil wir schon vermuteten, dass wir den heißen Index-Kandidaten nicht testen können würden (Werbeverbot), widmeten wir Dead Island zumindest eine ausführliche Vorschau. Dort erklärten wir, wie die spaßige Waffenbau-Mechanik funktioniert, dass der Koop mit mehreren Charakterklassen durchaus Potential für taktische Tiefe bietet und warum man Zombies ruhig auch mal die Beine abtrennen sollte, statt immer nur auf die Zwölf zu gehen. Die BPjM zeigte dem Spiel wie zu erwarten die rote Karte und verbannte es auf den Index, von dem es erst acht Jahre später wieder entfernt wurde.





Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: ....130 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i5-10400F ist seit Monaten eine gute Wahl, da er etwas mehr als der 50 Euro teurere AMDs Ryzen 5 3600 leistet. Beide CPUs sind gute Spiele-Prozessoren. Sparen lässt sich mit dem Core i3-10100F (100 Euro), allerdings verkürzen dessen nur 8 Threads (4 Kerne) die Nutzungsdauer.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Asus Dual GeForce GTX 1650 OC Mini
Chip-/Speichertakt: .... 1410 MHz (Boost 1650 MHz) / ....1500 MHz
Speicher/Preis: ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 255 Euro

ALTERNATIVE

Vor sechs Monaten kostete unser Vorschlag von Asus nur 150 Euro. Die schnellere GeForce GTX 1650 Super kostete damals 170 Euro, inzwischen ab 295 Euro. Die alte GeForce GT 1050 Ti war in den letzten Wochen noch eine günstige Ausweichoption, ist aber mittlerweile mit 200 Euro auch zu teuer geworden.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock H410M-HDV/M.2
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H410)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ...2xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt einige weitere Mainboards unterhalb von 80 Euro, zum Beispiel das Gigabyte H410M S2H für 70 Euro. Wer vier statt nur zwei RAM-Slots braucht, muss sich eher ab 80 Euro aufwärts umsehen – für AMD-CPUs geht das häufig unter 80 Euro, wie mit dem MSI B450-A Pro Max (75 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: ....CL16-18-18 / 75 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ....Crucial XB500 (SATA 2,5 Zoll) / ....Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: ....45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ...... Sharkoon VS4-W, zwei 120mm-Lüfter ....vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 31,0 cm, ...CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: ....Xilence Performance C, 550 Watt, 45 Euro

Arbeitsspeicher ist in den letzten Wochen ein wenig teurer geworden, aber trotzdem lohnt es sich nicht, langsameres RAM als DDR4-3000 zu nehmen. Wer etwas mehr Budget hat, der sollte bei SSD ruhig eher auf 1000GB Kapazität gehen. Ein CPU-Lüfter, der auch bei Last leise ist, kostet ab etwa 25 Euro.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 700 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.315 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3700X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,6-4,4 GHz), 16 Threads
Preis: .... 275 Euro

ALTERNATIVE

In Spielen stärker, aber nur mit 6 Kernen (12 Threads) bestückt ist der Ryzen 5 5600X für 330 Euro. Bei Intel empfehlen wir als 8-Kern-CPU den Core i7-10700F (265 Euro) beziehungsweise zum Übertakten den Core i7-10700KF (290 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . MSI GeForce GTX 1660 Super Ventus XS OC
Chip-/Speichertakt: .... 1530 MHz (Boost 1815 MHz) / .... 1750 MHz
Speicher/Preis: .... 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 460 Euro

ALTERNATIVE

Die nächstbessere Grafikkarte ist eine GeForce RTX 2060, von der es vor einem Monat noch Exemplare unter 500 Euro zu haben – diese liegen nun bei 540 Euro. Unter 450 Euro kommen wiederum nur Grafikkarten wie die GeForce GTX 1650, 1650 Super und 1660 in Frage.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus Prime B550M-A
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 3.0 x1, je 1xM.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 110 Euro

ALTERNATIVE

Wer übertakten will, sollte etwas mehr investieren, zum Beispiel für das MSI MAG B550M Mortar (135 Euro). Wer sparen will, kann sich aber auch ohne Leistungseinbußen unter 100 Euro umsehen. Intel-Nutzer können für um etwa 110 Euro das MSI MAG B460 Torpedo nehmen.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 135 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Crucial P5 SSD (M.2) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 115 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Cooltek TG-01 RGB, ... 3 RGB-Lüfter (120mm) vorinstalliert, ... Grafikkartenlänge bis 37,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... be quiet! Pure Rock 2 Black .... (15,5cm hoch), 35 Euro
Netzteil/Preis: .... Corsair TX-M Series Modular 550W .... (teilmodular), 70 Euro

Je nachdem, wie sich die Grafikkarten-Preise entwickeln, könnt ihr für eine teure Grafikkarte auch etwas Budget freischeffeln und ohne merkbaren Leistungsverlust ein günstigeres Mainboard, Gehäuse und eine SATA- statt M.2-SSD nehmen. Ebenso lässt es sich auch zuerst mit 16GB statt 32GB RAM gut leben.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.030 Euro)

Die besonders schnelle PCIe4.0-SSD macht nur mit einem AMD Sockel AM4 Sinn. Wem es nur um die Leistung geht, der kann die vorgeschlagenen CPUs auch mit den Rest-Komponenten unseres Einsteiger-PCs verbinden – lediglich beim Netzteil muss man schauen, dass es für die Grafikkarte nicht zu schwach ist.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 430 Euro

ALTERNATIVE

Alternativen sind die CPUs, die wir schon für den Mittelklasse-PC vorschlugen. Für 440 Euro gibt es zudem noch den Intel Core i9-10900KF, der für Nutzer von Multicore-Anwendungen eventuell ein Bick wert ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Zotac Gaming GeForce .... RTX 3060 Twin Edge OC
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1320 MHz (Boost 1807 MHz) / .... 360 GB/S
Speicher/Preis: .... 12 GB GDDR6-RAM / ab 630 Euro

ALTERNATIVE

Die neue GeForce RTX 3060 ordnet sich nur zwischen einer GeForce RTX 2060 Super (ausverkauft) und AMD RX 5700 XT (derzeit ab 800 Euro, im Herbst 2020: 350 Euro) ein. Wir belassen es aber bei dieser Mittelklasse-Grafikkarte, da nennenswert stärkere Grafikkarten derzeit nicht unter 1250 Euro zu haben sind.

RAM

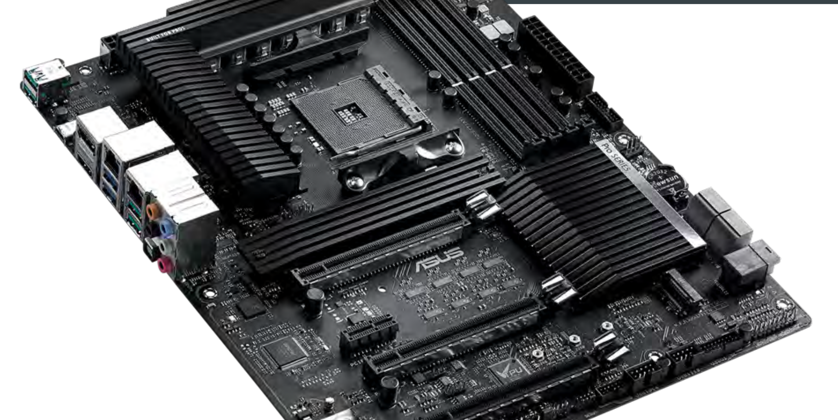
Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 165 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Corsair Force Series MP600 .... (M.2, PCIe 4.0) / Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 165 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ..... Cooler Master MasterBox, TD500 Mesh ... ARGB Glasfenster, 3 x 120 mm-RGB-Lüfter vorinstalliert; .... Grafikkarten bis 41,0 cm, ... CPU-Kühler bis 16,5 cm Höhe, Preis: 105 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Corsair Hydro Series H100x, ... (All-in-One-Wasserkühler), 95 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus GX 650 Watt .... (vollmodular), Preis: 95 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus Pro WS X570-Ace
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 4.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / 280 Euro

ALTERNATIVE

Die Asus-Platine richtet sich an Übertakter – wer seine CPU nicht übertaktet, kann auch weniger als die Hälfte ausgeben wie für das MSI X570-A Pro. Für das Übertakten einer K-CPU von Intel bietet sich das MSI MPG Z490 Gaming Carbon WIFI (250) oder Gigabyte Z490 Aorus Ultra (275 Euro) an.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Wegen vieler Faktoren, durch die AMD und Nvidia die Nachfrage bei Grafikkarten nicht bedienen können, werden für die seltenen lieferbaren Exemplare horrende Preise verlangt. Wir geben daher für unsere PCs zwei Endpreise an: einen ohne Grafikkarte und einen mit der jeweils vorgeschlagenen Grafikkarte mit ihrem Preis. Stand: 02. März 2021.

Im nächsten Heft

Vorschau

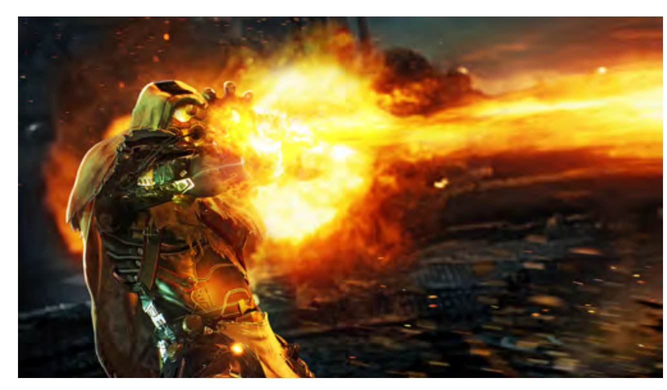
Res. Evil: Village



Anfang Mai geht der Gruseltrip in die achte Runde, wir rechnen mit ein paar frischen Infos kurz vor Release im nächsten Monat.

Test

Outriders



Nach mehreren Verschiebungen ist es im April dann (hoffentlich) so weit und wir prüfen Squares Sci-Fi-Shooter auf Herz und Nieren.

Test

It Takes Two | EAs Koop-Spaß geht Ende März an den Start – wir machen den Test!



Test

Stronghold: Warlords | Der Burgenbau hat sich Zeit gelassen, doch nun ist es wohl so weit!



Test

Evil Genius 2 | Alle Infos gibt's weiter vorne in der Vorschau, den Test dann im nächsten Heft.



Vorschau

Humankind | Wir hoffen auf frische Infos, der 4X-Titel erscheint ja bereits Mitte April.



PC Games 05/21 erscheint am 21. April!

Vorab-Infos ab 17. April auf www.pcgames.de!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Richard Engel, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Jonas Höger, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Stefan Wilhelm, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Activision Blizzard, Coffee Stain Publishing

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

SPECIAL-REIHE Seite 100

Mein erstes Mal: **Syndicate**



Das Syndikat. Klingt nach einem John-Grisham-Roman samt zugehöriger Verfilmung mit Tom Cruise. Ist aber ein düsterer Strategie-/Taktik-Klassiker aus dem Hause Bullfrog. Und unser Autor Benedikt hat ihn nun zum ersten Mal gespielt.

TIPPS & TRICKS Seite 104

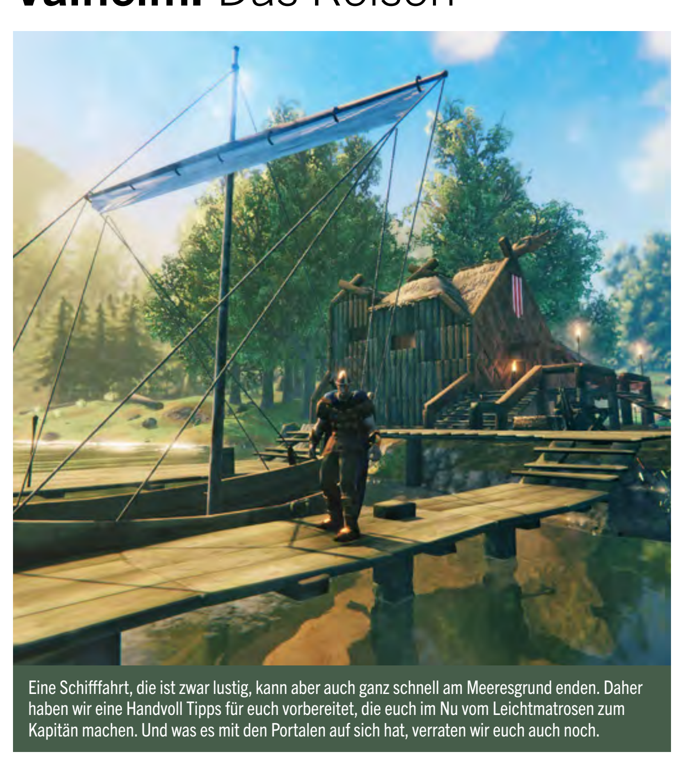
Valheim: Das Bauen



So ein Haus zu bauen, das ist ganz schön schwierig. Vor allem, wenn ein Spiel wie Valheim auch noch eine einigermaßen realistische Statik berechnet. Mit unseren Tipps steht eure Wikinger-Hütte aber in Nullkommanichts. Und ein paar andere Siedel-Tipps gibt es obendrauf.

TIPPS & TRICKS Seite 110

Valheim: Das Reisen



Eine Schifffahrt, die ist zwar lustig, kann aber auch ganz schnell am Meeresgrund enden. Daher haben wir eine Handvoll Tipps für euch vorbereitet, die euch im Nu vom Leichtmatrosen zum Kapitän machen. Und was es mit den Portalen auf sich hat, verraten wir euch auch noch.

Mein erstes Mal



Bereits der futuristische Titelbildschirm von Syndicate ist eindeutig von Ridley Scotts Sci-Fi-Filmklassiker Blade Runner inspiriert.

Bilder: Bullfrog Productions / Medienagentur plassma

Syndicate – Der Albtraum eines jeden Verschwörungstheoretikers

Wer an Dystopien in Videospielen denkt, dem kommen vermutlich nuklear verseuchte Endzeitwelten wie in Fallout oder Wasteland in den Sinn. Peter Molyneux und sein Studio Bullfrog Productions überraschten 1993 hingegen mit einem ungewöhnlich düsteren Science-Fiction-Szenario und verpackten es in ein zynisches Action-Strategiespiel: Syndicate. Unser Autor hat den Klassiker zum ersten Mal gespielt.

Von: Von Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der Brite Peter Molyneux und sein damaliges Studio Bullfrog Productions gehörten Anfang der 1990er-Jahre zu den beliebtesten Spielelieferanten der Branche. Nachdem sie vornehmlich mit innovativen Strategietiteln wie Populous (1989) oder Powermonger (1990) reihenweise Auszeichnungen abgesahnt hatten, kreierten sie 1993 ihr vielleicht bösartigstes Werk: Syndicate.

Die totale Kontrolle

Stellt euch vor, es gäbe einen hochleistungsfähigen Chip, den ihr euch implantieren könntet und der eure komplette Wahrnehmung auf den Kopf stellt. Er gaukelt euch stets eine schöne, heile Welt vor, ihr der ihr statt Regen oder verdreckten Straßen die Sonne scheinen und Blumen blühen seht. Klingt doch toll, oder?

Natürlich birgt eine solche Technologie immense Gefahren, wobei die Entwickler von Bullfrog so ziemlich den größten Worst-Case-Fall auspacken. Ihrer Meinung nach würde ein solcher Chip von reichen Syndikaten ausgenutzt, um die Gesellschaft nach Belieben zu kontrollieren und klammheimlich die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Syndicate war und ist ein wirklich ungewöhnliches Spiel. Zumindest ist mir abseits des Nachfolgers Syndicate Wars (1996) kein Titel bekannt, der sowohl inhaltlich als auch spielerisch das gleiche Flair besitzt. Der einzige Kandidat, der von Kennern bisweilen genannt wird, ist der Indie-Titel Tokyo 42 (2017). Allerdings spielt sich dieser trotz ähnlichem Szenario völlig anders und erinnert eher an eine isometrische Version von Grand Theft Auto. Syndicate hingegen ist ein mutiger Mix aus Action und Strategie, den ich seinerzeit allerdings trotz hoher Wertungen der Fachpresse verpasst habe.

Wobei das nicht ganz richtig ist: Ich war als großer Bullfrog-Fan besonders von der bereits erwähnten Göttersimulation Populous, dem Teppichflug-Simulator Magic Carpet (1994) sowie dem Echtzeitstrategiespiel Dungeon Keeper (1997) angetan und habe mir deshalb auch Syndicate zum Release besorgt. Allerdings kam ich als Teenager seltsamerweise nicht mit der Spielmechanik zurecht.

Ich erinnere mich allen voran an das fummelige Scrolling, bei dem sich der Bildausschnitt automatisch bewegte, sobald der Mauscursor den Rand streifte. Diese eigentlich ebenso simple wie intuitive Benutzerführung resultierte zusammen mit dem Echtzeitfaktor in totalem Chaos, weil das Spiel ständig scrollte, ohne dass ich es wollte! Zudem verwirrten mich ein paar der Strategie-Elemente von



Ach, wie süß: Vor dem zu infiltrierenden Gebäude stehen einige Polizisten, die keine Chance gegen eure schwer bewaffneten Agenten haben.



Je weiter ihr fortgeschritten seid und je mehr Steuergelder ihr für eure bislang eroberten Zonen erhaltet, desto besser könnt ihr eure Agenten mit Rüstungen und Waffen ausstatten.

Syndicate. Ich verstand sie einfach nicht. Aus diesen Gründen habe ich das Spiel für vielleicht drei bis vier Missionen ausprobiert und danach enttäuscht aufgegeben.

Nun haben viele Klassiker von Bullfrog im Laufe der letzten Jahrzehnte an Faszination verloren und werden heutzutage gerne als überbewertet bezeichnet. Syndicate zählt wiederum zu den wenigen Ausnahmen, weshalb ich dem Spiel für diese Artikelreihe eine letzte Chance geben möchte und mir deshalb die digitale Verkaufsversion von GOG.com in Form von Syndicate Plus anschaue, die zusätzlich das Addon American Revolt enthält.

Weltherrschaft einmal anders

Die Prämisse des Spiels ist schnell erklärt: Ich übernehme die Leitung eines jungen Syndikats, mit dem ich der Reihe nach 50 Zonen und somit die gesamte Welt erobern soll. Dazu stehen mir zu Beginn acht Agenten zur Verfügung, die dank Kybernetik deutlich mehr auf dem Kasten haben als der durchschnittliche Zivilist und blind auf meine Kommandos hören.

Mit fällt gleich bei den Menüs auf, dass Syndicate in einer Hinsicht hervorragend gealtert ist: bei der Benutzerführung. Wie selbstverständlich klicke ich mich durch meine Agenten, kaufe Waffen, erhöhe die Steuersätze bereits eroberter Zonen und investiere das dadurch verdiente Geld in die Forschung, um beispielsweise stärkere Armprothesen, verbesserte Gehirne oder schlagkräftigere Wummen zu entwickeln.

Um eine Zone zu erobern, muss ich einen Auftrag erfüllen – beispielsweise ein Attentat durchführen, einen Wissenschaftler entführen oder sämtliche gegnerischen Agenten bekämpfen. Die Missionsbeschreibungen sind erfreulich kurz und lassen kaum Fragen offen.

Mein erster Job klingt besonders simpel: Ein General stiehlt die Ressourcen meiner Waffenproduktion, um damit seine Söldner auszustatten. Ich soll mich zu seinem Camp begeben und ihn liquidieren. Das sollte nicht allzu schwer sein, oder?

Tatsächlich dauert es nicht lange und ich befinde mich mitten im Spielgeschehen. Ich darf auf vier Agenten zurückgreifen, die ich entweder einzeln oder als Team befehligen kann. Erneut ist die Icon-Steuerung schön klar und intuitiv, sodass ich mir den Blick in die Anleitung vorerst sparen kann.

Mein Instinkt sagt mir, dass ich meine Agenten einzeln bewegen und zu verschiedenen Positionen dirigieren sollte. Frei nach dem Motto: Wenn das schon so einfach möglich ist, dann ist es sicherlich auch notwendig! Allerdings liege ich mit dieser Einschätzung falsch, denn in der ersten Mission begegnen mir gerade mal drei Gegner – darunter der zu ermordende General. Trotzdem muss ich meinen ersten Versuch abbrechen: Ich reagiere bei der ersten Konfrontation nicht schnell genug und einer meiner Agenten wird erschossen. Das fängt ja gut an!

Parallel dazu beginne ich, an meinem Erinnerungsvermögen zu verzweifeln: Wieso hatte ich Syndicate anno 1993 nochmal abgebrochen? Richtig, ich bin mit dem scrollwütigen Bildausschnitt nicht klargekommen. Aber ganz ehrlich: Mir ist schleierhaft, was mich damals geritten hat. Denn heute habe ich keinerlei Probleme mit der Steuerung. Im Gegenteil, ich bin sogar dankbar, dass sie so einfach und vor allem zügig reagiert.

Da stört mich schon eher die mangelnde Übersicht, die durch die isometrische Perspektive zustande

Bitte alle einsteigen! In Syndicate dürft ihr frei Haus die Bahn benutzen und in wenigen Sekunden von A nach B reisen.


Überrumpelt! Haben eure Gegner einmal mit dem Dauerfeuer angefangen, dann wird es schwer, einen solchen Angriff unbeschadet zu überleben.



Das Forschungsmenü ist sehr übersichtlich aufgebaut und gewährt euch die Möglichkeit, den Entwicklungsprozess mit mehr Geld zu beschleunigen.

kommt. Die ist zwar auch für heutige Verhältnisse recht hübsch anzusehen, verdeckt jedoch weite Bereiche hinter großen Gebäuden. Das ist besonders ärgerlich, wenn sich dort ein Feind aufhält und ich ihn nur anhand meines Radars „sehen" kann.

Überzeugende Argumente

Bereits ab der zweiten Mission, in der mein Syndikat um ganz Skandinavien kämpft, kommt die mächtige Persuadertron-Waffe zum Einsatz: Damit kann ich den Chip einer Person manipulieren und sie „überzeugen", woraufhin sie mir wie ein seelenloser Zombie folgt. Dieses Werkzeug ist für meinen Auftrag essenziell notwendig, weil ich nämlich zwei Wissenschaftler „rekrutieren" soll.

Abermals bin ich überrascht, wie selbstverständlich die Waffe funktioniert: Ich schicke mein Team dank Radar zu einem Haus, worin sich meine beiden Opfer aufhalten, und kümmere mich zuerst um die Polizisten, die vor dem Eingang Wache stehen. Danach wähle ich explizit den Agenten aus, den ich mit dem Persuadertron ausgestattet habe, und schicke ihn direkt zu den Wissenschaftlern. Daraufhin sind sie „mein" – und der Auftrag ist geschafft.

Hm, das war einfach. Ich traue dem Braten allerdings nicht. Denn eigentlich waren Spiele aus den 90ern bedeutend kniffliger und gemeiner, meist, um einen vergleichsweise mickrigen Umfang auszugleichen. Könnte ich nun alle 50 Zonen mit derselben Leichtigkeit erobern wie die ersten beiden, dann wäre ich nach ein paar Stunden durch. Das kann ja nicht sein …

Und in der Tat: Ab Zentraleuropa wird Syndicate deutlich herausfordernder. Es häufen sich die Aufträge, in denen ich eine ganze Stadt voller Agenten säubern soll. Das Ganze läuft in der Regel so ab, dass ich meine Soldaten von Haus zu Haus bewege und penibel das Radar im Auge behalte. Sobald dort ein roter Kreis aufploppt, der auf einen Gegner hinweist, habe ich zwei Möglichkeiten: Ich gehe direkt zu ihm oder ich beziehe Stellung, um ihn zu mir zu locken.

Diesmal halte ich meine Gruppe lieber zusammen, anstatt mit jeder Einheit getrennte Wege zu gehen. Denn sobald es zur ersten Konfrontation kommt, strömen Dutzende weitere Gegner herbei und es kommt zu einer regelrechten Massenschlacht. Die Situation bringt mich mächtig in Bedrängnis, was am Ende zum Tod einer meiner Leute führt. Da alles andere jedoch nach Plan abläuft, verzichte ich in diesem Fall auf einen neuen Versuch und ersetze die verstorbene Einheit durch einen meiner Ersatzmänner.

Einen Auftrag später wende ich die gleiche Taktik an – und scheitere kläglich. Denn diesmal geht mir die Munition aus. Ich könnte zwar die Leichen der bereits getöteten Gegner fleddern, was aber erstens viel zu lange dauert und zweitens kaum etwas bringt, weil deren Waffen in der Regel leer geschossen sind. Also bereite ich mich besser vor und statte meine Mannen einfach mit zwei vollen Uzis aus. Und siehe da, diesmal reicht es letztlich zum Sieg.

Ein Plan muss her

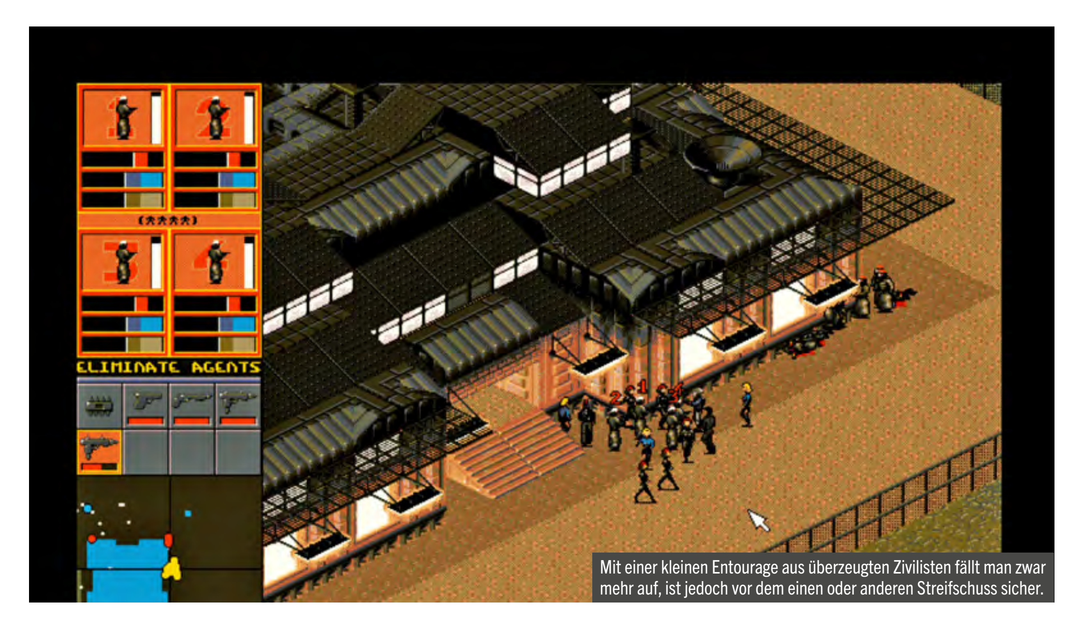
Die Eroberung von Kasachstan konfrontiert mich mit einer noch größeren Masse an Feinden. Ich fühle mich erneut überfordert. Und hier helfen mir auch fünf Uzis nicht weiter. Doch was könnte ich stattdessen tun? Meine Männer einzeln steuern? Funktioniert nicht, weil sie dann der Reihe nach abgeschossen werden. Mit besseren Waffen ausstatten? Ist in Planung, jedoch muss ich für die anfallenden Kosten eben diesen einen Auftrag erfolgreich absolvieren. Den Persuadertron einsetzen? Ja, da könnte was gehen!

Der Persuadertron ist schließlich in der Lage, beliebig viele Zivilisten zu überzeugen und auf meine Seite zu ziehen. In diesem Zusammenhang möchte ich die für die damalige Zeit beeindruckende Engine erwähnen, die problemlos Dutzende kleiner Bewohner managt und aufgrund derer die Städte richtig lebendig wirken.

Was aber kann ich mit solch einem Pulk voller Zivilisten überhaupt anstellen? Nun, ganz fies ausgedrückt, dienen sie mir als lebender Schutzschild. Zudem kann ich ab der achten Person obendrein die Polizisten der Stadt überzeugen, die wiederum bewaffnet sind. Und somit benötige ich nur ein paar Minuten, bis ich mit einer kleinen Armee durch die Straßen ziehe.

Darüber hinaus nutze ich ein weiteres Spielelement, das ich bislang ebenfalls vernachlässigt habe: Drogen! Davon gibt es drei Stück, die ich meinen Agenten dosiert einflößen kann und damit wahlweise ihre Wahrnehmung, ihre Intelligenz oder ihr Adrenalin steigere. Daraufhin sehen sie Feinde bereits von Weitem, agieren selbstständig oder sind schneller zu Fuß. Allerdings nutzt sich der Effekt auf Dauer ab und der Pegel verschiebt sich, wie lange ich die Drogen bei der nächsten Situation einsetzen darf.

Um ehrlich zu sein: 1993 haben mich diese Drogen irgendwie irritiert und ich hatte Angst, sie falsch einzusetzen. Heute hingegen begreife ich, dass man einfach nur rabiat sein muss. Scheiß auf



Mit einer kleinen Entourage aus überzeugten Zivilisten fällt man zwar mehr auf, ist jedoch vor dem einen oder anderen Streifschuss sicher.

das Wohlbefinden der Agenten, Hauptsache die Mission gelingt! Mit einem kurzen Klick auf beide Maustasten schieße ich den Jungs gar die volle Dosis zu, was sie kurzfristig zu kleinen Superhelden macht. Dann können sie allerdings auch etwas übermütig werden und zum Beispiel vorschnell ihre Waffen ziehen. Das führt dann wiederum zu ungewollter Aufmerksamkeit seitens der Gesetzeshüter.

Ein weiteres kleines Feature ist in meiner Meinung nach etwas unglücklich implementiert: Ich kann vor Missionsbeginn Informationen kaufen, die von Ortsbeschreibungen bis hin zu konkreten Taktiktipps reichen. Allerdings verführt dies regelrecht zum Cheaten, indem ich speichere, alles kaufe sowie durchlese und anschließend den Spielstand wieder lade.



Der Flammenwerfer ist die erste mächtige Waffe im ganzen Spiel, mir der ihr eure Widersacher dutzendweise zu Asche verbrennt.

Interessanterweise raten mir manche dieser Informationen, mich von vornherein auf ein bis zwei Agenten zu beschränken. Das hat den Vorteil, dass meine Jungs beim friedlichen Durchqueren der Stadt deutlich seltener von einem feindlichen Syndikat attackiert oder gar überfallen werden. Logisch, so ein einzelner Mann sollte in der Tat weniger auffallen als ein ganzes Quartett. Deshalb ist ein Einzelgänger insbesondere für ein Attentat oder das Überzeugen einer bestimmten Zielperson geeignet, wenn ich so lange wie möglich unentdeckt bleiben möchte.

Ich liebe es, wenn (!) ein Plan funktioniert

Ungeachtet dieser Lektionen muss ich in Syndicate ständig dazulernen, was auch für die nun folgende Mission in Kamtschatka gilt. In dieser soll ich die Frau eines Politikers eliminieren, deren Aufenthaltsort mir jedoch nicht bekannt ist und entsprechend auch nicht vom Radar angezeigt wird. Dafür muss ich zuerst einen Informanten aufsuchen und ihn überzeugen.

Nun gibt es an diesem leicht verständlichen Plan einen riesengroßen Haken: Der Informant darf nicht sterben – und zwar auch dann nicht, wenn er mir bereits die Position der Frau verraten hat! Man mag hierbei über die Logik streiten, jedoch wird die Mission erst durch diesen Kniff richtig interessant.

Überhaupt darf ich nicht lange trödeln, weil der Informant bereits ohne mein Eingreifen von feindlichen Agenten heimgesucht und erschossen werden würde. Ich muss ihn ergo vorher finden und beschützen. Das wiederum sorgt für Probleme, sobald ich mit dem armen Kerl im Schlepptau zur Frau des Politikers flitze und ihn somit mit in die Höhle des Löwen nehme. Dort reicht ein Streifschuss, und der Bursche ist tot.

Aus diesem Grund habe ich die Mission nur mit Hilfe von zwei Agenten geschafft, die ich von vornherein zu verschiedenen Positionen geschickt habe: einen zum Informanten und einen zur Frau. Nur so konnte ich den einen fachgerecht beschützen und die andere zielsicher eliminieren.

Auch wenn ich mit meiner Siegtaktik zufrieden bin und sie sich auch durchaus logisch anhört, entlarvt sie die vermutlich gravierendste Schwäche von Syndicate: die Wegfindungsroutine ist eine Katastrophe!

Bestes Beispiel: Ich wähle einen Agenten und schicke ihn direkt zum besagten Informanten, den ich überzeugen soll. Der Weg dorthin ist eigentlich recht geradlinig – mein Mann muss einfach nur der Südwestgrenze der Stadt folgen. Allerdings stutze ich, als mir die stetig eingeblendete Laufanimation des Agenten auffällt und dieser plötzlich und ohne ersichtlichen Grund in die falsche Richtung marschiert!

Ich schaue sofort nach und stelle fest, dass der Agent in einem großen Gebäude festhängt. Ich kann ihn dort zwar herausdirigieren, allerdings verliere ich dabei zu viel Zeit und der Informant wird von einem meiner Gegner erschossen ... Hmpf!

Also probiere ich es gleich nochmal, woraufhin exakt das Gleiche passiert: Der Agent verirrt sich im Gebäude, obwohl er darin nichts zu suchen hat! Deshalb breche ich abermals ab, beobachte den Kerl bei meinem dritten Versuch auf Schritt und Tritt und sehe endlich, was hier schiefläuft: Er läuft zunächst brav in Richtung Ziel und überquert zwischendurch eine Straße. Dabei landet er direkt vor der Tür des besagten Gebäudes und geht einfach hinein, als ob er es durchqueren könne. Das wiederum ist aber mangels Ausgang nicht möglich.

Langer Rede, kurzer Sinn: Ich muss meine Agenten selbst bei offensichtlichen Wegen per Hand von einer Ecke zur nächsten manövrieren. Richtig schlimm wird es, sobald sie einen schmalen Steg überqueren oder in einen der automatisch fahrenden Züge einsteigen sollen. Und am allerdämlichsten sind die von mir überzeugten Zivilisten, die mir die meiste Zeit treudoof hinterhertrotten und plötzlich ohne ersichtlichen Grund haltmachen oder gar umdrehen.

So spannend wie 1993

Nachdem ich fast gesamt Asien erobert sowie meine ersten Spuren in Amerika hinterlassen habe, verfestigt sich mein Fazit: Ja, Syndicate funktioniert auch 27 Jahre nach seiner Veröffentlichung noch – mit überschaubaren Einschränkungen. Die intuitive Benutzerführung ist in meinen Augen eine faustdicke Überraschung und ein Beweis dafür, dass Peter Molyneux zu Bullfrog-Zeiten ein verdammt guter Spieleproduzent gewesen ist. Mit nur einer Handvoll Elemente entfaltet das Spiel eine stimmige Mischung aus Action und Strategie, deren düstere Atmosphäre von einer schlichten, jedoch stilvollen Grafik lebt.

Wären nicht die eklatanten KI-Aussetzer, dann könnte ich Syndicate aus heutiger Sicht uneingeschränkt empfehlen. So solltet ihr euch im Klaren sein, dass ihr einiges an Geduld und Nerven aufbringen müsst, um mit dem Klassiker auf eure Kosten zu kommen. Syndicate hat jedenfalls das Zeug, einen zum Schreien zu bringen, wenn nach gut einer Viertelstunde perfektem Taktieren plötzlich der ganze Plan schiefgeht und die Mission aufgrund eines offensichtlich blinden Agenten scheitert. Tja, so ein Super-Überwachungschip ist dann wohl doch nicht der Weisheit letzter Schluss … ❑


Syndicate ist auch für Konsolen erschienen, verliert hier jedoch aufgrund der bunteren Farben und der verniedlichten Figuren an Atmosphäre. Das Bild zeigt die Umsetzung für das Sega Mega Drive.

Valheim Guide:

Wie das Bausystem und die Farbcodierung funktionieren

Die zehnte Welt ruft: Im Survival-Megahit Valheim baut ihr eure Festungen, indem ihr auf eine korrekte Statik und ein gutes Fundament achtet. In unserem Guide verraten wir euch, wie das Bausystem funktioniert und geben fortgeschrittene Konstruktionstipps.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller



Nachdem der Early-Access-Survial-Hit Valheim mit mehr als zwei Millionen verkaufen Exemplaren auf Steam einem raketenartigen Start absolvierte, tummeln sich immer mehr Spieler in der sagenumwobenen zehnten Welt des Wikinger-Universums. Eine lebensfeindliche Umgebung und drakonische Strafen für den eigenen Bildschirmtod sorgen für Spannung, während der motivierende Gameplay-Loop viele Spieler an den Bildschirm fesselt. Anders als andere Survivalspiele wie zum Beispiel Terraria, Minecraft und Conan Exiles besitzt Valheim jedoch ein ausgeklügeltes Konstruktionssystem, das selbst Titel wie Rust in den Schatten stellt. In unserem Guide beleuchten wir zunächst die grundlegenden Baumechaniken und erklären anhand von Bildern die Farbcodierung. Mit Hilfe der Farbtabelle könnt ihr auch dann in die Höhe bauen, wenn ihr sonst mit Statik nicht viel am Hut habt. Im Anschluss geben wir Fortgeschrittenen-Tipps, die euch bei der Konstruktion großer Festungen behilflich sind.

Ein starkes Fundament: Die Bau-Basics

Zunächst ein paar grundlegende Regeln: Wenn ihr in Valheim eine Basis errichtet, benötigt ihr eine Werkbank. Diese erstellt ihr, indem ihr euch zuerst einen Hammer baut und dann die Bank an einen Platz stellt, an dem sie euch bei eurem Bauvorhaben nicht stört. Generell gilt, dass ihr nur in dem weiß markierten Bereich um die Werkbank herum bauen dürft – wer größere Dörfer errichten will, braucht auch mehr Werkbänke. Damit kommen wir gleich zu unserem ersten Profitipp, der euch eure Karriere als Archtitekt von Anfang an erleich-

TIPP!

Es gibt eine Maximalhöhe für Gebäude. Auch durch mehrere übereinander gestapelte Werkbänke lässt sich diese nicht erhöhen.

Solange ihr den Boden vor der Konstruktion eures Hauses mehr oder weniger einebnet, werdet ihr auch erfolgreich sein. Das Geheimnis lautet: Baut euer Haus auf Pfählen. Dann habt ihr auch keine Probleme mit widerspenstigen Erdhügeln.

tern wird: Der weiße Kreis, der euren Baubereich markiert, ist kein Zylinder, sondern eine Sphäre. Das bedeutet im Klartext, dass ihr bei besonders hohen Gebäuden mehrere Werkbänke eng nebeneinander bauen müsst, weil ihr sonst schnell an die Oberkante der unsichtbaren Sphäre stoßt. Baut nun mit der Hilfe eures Hammers eine kleine Hütte über eurer Werkbank. Euer erster Schuppen muss nicht zwingend schön sein – das Dach dient zu Beginn lediglich dazu, den vollen Funktionsumfang der Werkbank freizuschalten. Sobald ihr euren Kreis begutachtet und ein paar Probewände gesetzt habt, geht es an die Planierung des Bodens.

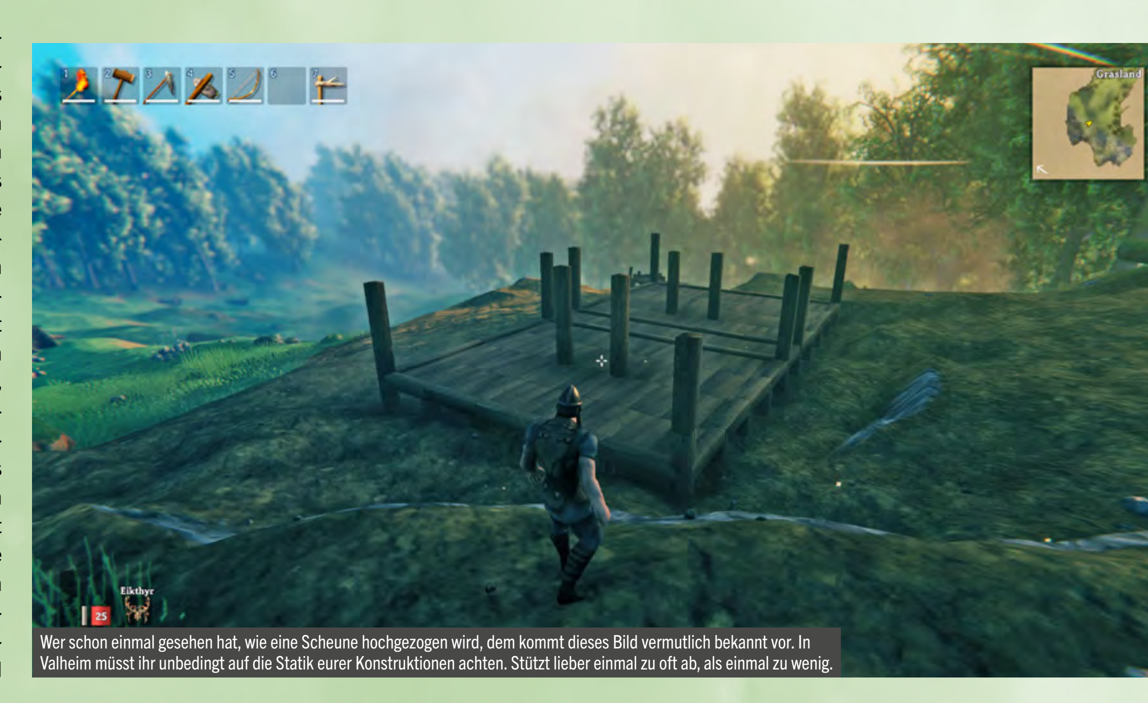
An eurer überdachten Werkbank erstellt ihr als erstes eine Hacke. Mit der Hilfe dieses Werkzeugs könnt ihr das Bodenlevel verändern – die Anwendung ist jedoch ein wenig knifflig. Generell gilt, dass ihr den Boden per Linksklick an die Höhe anpasst, auf der euer Charakter steht. Wer stattdessen den Boden auf das Level des Mauszeigers anpassen möchte, hält Shift gedrückt, während er klickt. Wenn ihr das Terrain stark anheben wollt, müsst ihr per Rechtsklick die Hacken-Option „Boden erhöhen" anwählen. Plant den Grundriss eures Gebäudes von Beginn an, denn jede Erhöhung des Bodens kostet euch vier Steine und bevor ihr eure erste Spitzhacke in den Händen haltet, ist das Steine-Sammeln umständlich. Versucht, in dem geplanten Baubereich alle Grasbüschel zu entfernen und den Boden mehr oder weniger einzuebnen. Wenn ein paar kleine Hügel übrig bleiben, ist das kein Beinbruch, denn wir konstruieren unsere Gebäude mit der Hilfe kleiner Pfähle.

Als nächstes sammelt ihr eine Menge Holz und Steine. Sorgt bereits im Voraus für einen soliden Vorrat. Diesen legt ihr mit dem Hammer in der Hand per Rechtsklick an – wählt dazu „Holzstoß" und „Steinhaufen" aus. Drei 50er-Holzstöße und ein Steinhaufen stellen das Minimum für eine stabile Hütte und ein reibungsloses Bauvorhaben dar. Alles vorbereitet? Dann wird es jetzt spannend!

Das Stabilitätssystem

Jede Konstruktion in Valheim muss statisch korrekt errichtet werden. Auf gut deutsch: Hohe Gebäude stürzen ein, wenn ihr sie nicht abstützt. Das System dahinter folgt einer recht einfachen Echtwelt-Logik, die auch Anfänger nach ein paar Probeläufen schnell verstehen. Generell gilt, dass schwebende Minecraft-Kunstwerke in Valheim nicht funktionieren. Anstelle der typischen „Survival-Kisten" errichtet ihr in Valheim eher „Scheunen". Das bedeutet, dass zunächst Holzpfeiler erstellt. Diese werden euer Fundament tragen, welches wiederum eine Basis für die nötigen Dachbalken und Stützpfeiler bereitstellt. Das Bild unten veranschaulicht, wie euer Basisbau in etwa aussehen sollte.

Wie ihr seht, haben wir unsere Hütte auf Pfeilern gebaut, die gleichzeitig eventuelle Boden-Unebenheiten ausgleichen. Die Querstreben stabilisieren die Bodenplatten, während die hohen Holzpfeiler bereits in Vorbereitung auf die Dachkonstruktion errichtet wurden. Jedes Bauteil wird dabei ständig vom Spiel auf seine Stabilität hin überwacht. Genauer gesagt, achtet Valheim sehr exakt darauf, wie weit einzelne Bauteile vom Boden sowie von der nächsten



Wer schon einmal gesehen hat, wie eine Scheune hochgezogen wird, dem kommt dieses Bild vermutlich bekannt vor. In Valheim müsst ihr unbedingt auf die Statik eurer Konstruktionen achten. Stützt lieber einmal zu oft ab, als einmal zu wenig.

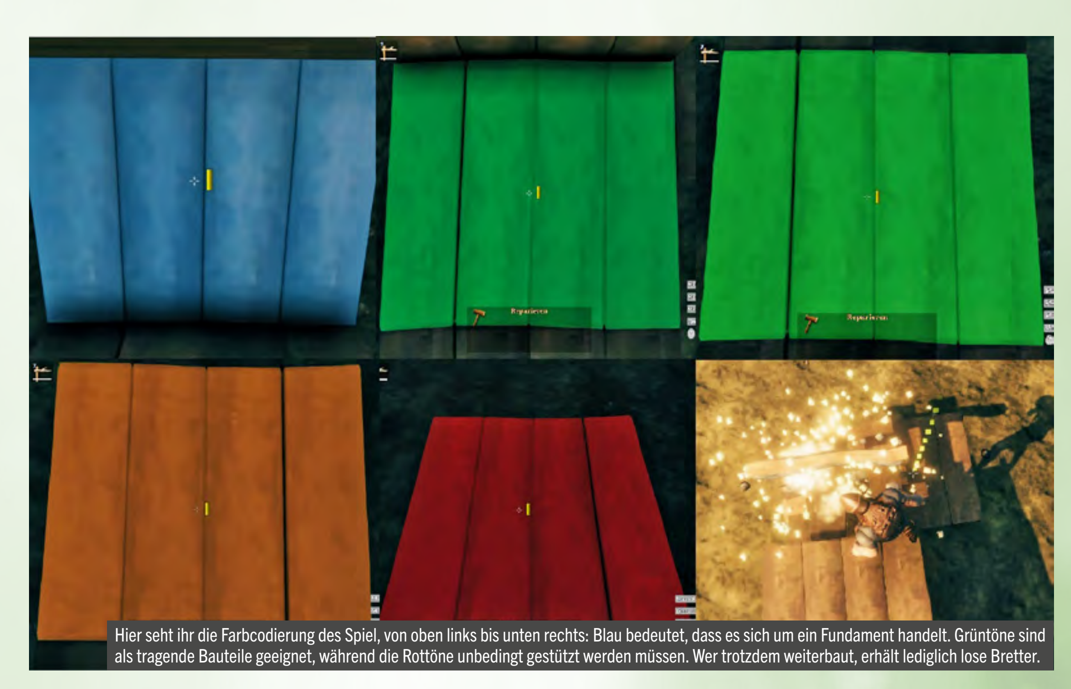
Architekten gesucht: Im direkten Vergleich erkennt man, wie sehr sich das Bausystem Valheims von anderen Survivalspielen wie zum Beispiel Conan Exiles unterscheidet. Wo Barbaren in Conan Exiles noch typische „Survival-Kisten" bauen können, müssen Wikinger in Valheim ihre Methalle physikalisch korrekt stützen.

„Stütze" entfernt sind. Ihr könnt zwar auch ein Haus bauen, das ausschließlich aus Bodenplatten und Wänden besteht ... wer jedoch zu groß baut, wird früher oder später bemerken, dass sein Dach einstürzt, wenn er seine Basis ausbauen will. Selbst ein zu starker Sturm kann bei schlecht konstruierten Häusern zu einem katastrophalen Materialversagen führen, ganz zu schweigen von feindlichen Überfällen. Um euch vor Unfällen auf der Baustelle zu bewahren, besitzt Valheim zum Glück eine sehr eingängige Farbcodierung.

Grün, Gelb, Rot, Blau: Was bedeuten die Farben?

Wer den Hammer in die Hand nimmt und auf seine frisch gebaute Hütte richtet erkennt, dass die unterschiedlichen Bauelemente in verschiedenen Farben aufleuchten. Die Farbcodierung ist in ihrem Kern sehr einfach: Je mehr das Bauteil in die roten Farbtöne rutscht, desto instabiler ist es.

- **Blaue Teile** stellen eure Konstruktionsbasis dar. Alles was mit dem Boden verbunden ist, leuchtet unter dem Hammer in einem eindeutigen Himmelblau und gilt als Fundament, auf dem alle anderen Bauteile lasten. Blaue Teile stürzen niemals ein, außer sie werden direkt beschädigt.
- **Dunkelgrüne Teile** werden hervorragend gestützt und können die sie umgebenden Bauteile problemlos tragen. Euer durch Pfähle erhöhter Boden sollte dunkelgrün sein, ebenso wie alle tragenden Stützpfeiler
- **Hellgrüne Teile** stellen das solide Mittelmaß dar. Mit hellgrünen Elementen könnt ihr ebenso euer Haus abstützen, wie ihr sie für Böden, Wände und Dächer nutzen könnt. Im Idealfall besteht eure Basis ausschließlich aus hellgrünen Bauteilen – in der Realität benötigt ihr dazu aber so viele Stützelemente, dass euer Haus eher einem Balken-Labyrinth als einem Wikinger-Langhaus ähnelt.
- **Orangene Teile** sind der letzte Stabilitätsgrad, mit dem ihr noch bauen solltet. Wer nicht extrem viele Säulen verwendet, wird zum Beispiel oft Dächer bauen, die unter dem Hammer fast komplett orange leuchten.
- **Rote Teile** stehen kurz vor dem Kollaps. Vermeidet es wenn möglich, zu viele rote Bauteile in eurer Basis zu platzieren. Wann immer möglich, fügt ihr Stützelemente wie Schräg- oder Querbalken hinzu, oder zieht eine Zwischenwand ein.
- **Zerbrechende Teile** sind Bauelemente, die ihr an ungestützte rote Bauteile anfügt. Anstatt an Ort und Stelle zu kleben, verfärben sich die Bauelemente für eine Sekunde dunkelrot, dann werden sie automatisch zerstört. Immerhin erhaltet ihr eure Baumaterialien wieder!



Hier seht ihr die Farbcodierung des Spiel, von oben links bis unten rechts: Blau bedeutet, dass es sich um ein Fundament handelt. Grüntöne sind als tragende Bauteile geeignet, während die Rottöne unbedingt gestützt werden müssen. Wer trotzdem weiterbaut, erhält lediglich lose Bretter.

Wer zu hoch baut, ohne seine Konstruktion zu stützen, wird nicht sehr breit bauen. Türme sollten dementsprechend mit einer breiten Basis angelegt werden und sich langsam nach oben hin verjüngen. Arbeitet am besten mit Schräg- und Querbalken.

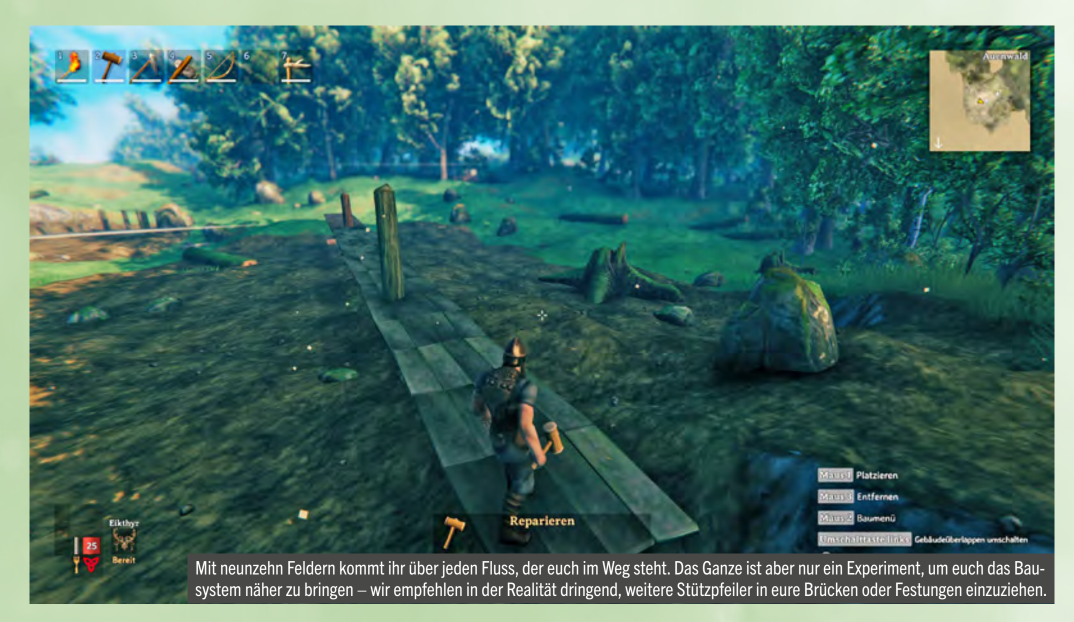
Horizontale und vertikale Statik
Valheim berücksichtigt nicht nur die horizontale, sondern auch die vertikale Statik. Das bedeutet, dass ihr bei einer Höhe von einer Holzwand exakt vier Bodenelemente ansetzen könnt, bis eure Bauteile zerbrechen. Wenn wir in einem Versuch jedoch sechs bis sieben Wandelemente in die Höhe bauen und den gleichen Versuch starten, wird bereits das erste Bodenelement rot angezeigt. Doch es wird noch knackiger! Solltet ihr den Boden eurer Methalle an den Rändern fachgerecht abgestützt haben, kann es trotz allem sein, dass die Bodenelemente in der Mitte auf gelbe oder rote Farbe wechseln. Des Rätsels Lösung: Auch bei großen Flächen müsst ihr natürlich nicht nur die Ränder und das Dach stützen, sondern auch alle großen Bereiche, auf denen ihr herumlaufen wollt. Hohe Decken stützt ihr am besten, indem ihr die Pfeiler von Beginn an im Scheunen-System in den Boden rammt und damit gleich das ganze Gebäude stützt, anstatt lediglich Schwachstellen auszubessern.

Wenn wir unterschiedliche Baustoffe und die damit zusammenhängenden Stützelemente berücksichtigen, wird es sogar noch interessanter:

- **Holzbauteile** können maximal vier Felder von einem tragenden Fundament gebaut werden, danach bricht das nächste Bauteil ab. Das gilt für normal große Bauteile.
- **Kleine Holzbauteile** können maximal acht Felder weit von einem tragenden Fundament gebaut werden. Der Grund dafür ist, dass Valheim die maximal zulässigen Holzbeuteile nach Entfernung und nicht nach der Anzahl der Bauelemente berechnet.
- **Kernholzpfähle** erweitern die zulässige Länge einer Holzbrücke um ein Element, auf Maximal fünf Elemente. Richtig gelesen: Durch die richtige Materialwahl in Sachen Stützpfeiler könnt ihr mehr und weiter bauen, ohne Material zu verschwenden.

Im Endeffekt bedeutet das, dass ihr mit dem Einsatz von zwei Kernholzpfählen ganze neunzehn Felder weit bauen könnt, ohne auf dem Boden aufzusetzen. Wir erinnern uns: Die Entfernung von einem tragenden Fundament ist ausschlaggebend. Und zwar in beide Richtungen! In unserem Bilderbeispiel ist das erste Fundament Holzpfahl Nummer eins und das zweite Kernholzpfahl Nummer zwei. Wenn man von beiden Fundamenten ausgeht und sich in der Mitte trifft, ist unsere Holzbrücke neun Felder lang – Das fünfte Bauteil liegt für beide Pfeiler in der Mitte der Brücke, also erreichen wir keine zehn Felder. Bauen wir auf der anderen Seite der Pfähle weiter, können wir jeweils weitere fünf Bauelemente anlegen. Solange die Stützpfeiler solide sind, halten also auch größere Brücken mit etwas Geduld und Spucke.

Das alles ist zwar physikalisch gesehen sehr einleuchtend, zwingt euch allerdings im Falle hoher Ge-



Mit neunzehn Feldern kommt ihr über jeden Fluss, der euch im Weg steht. Das Ganze ist aber nur ein Experiment, um euch das Bausystem näher zu bringen – wir empfehlen in der Realität dringend, weitere Stützpfeiler in eure Brücken oder Festungen einzuziehen.

Steinbauteile können extrem hoch gestapelt werden, eignen sich aber nicht, um damit in die Horizontale zu bauen. Nach zwei Bauteilen ist auch dann Schluss, wenn ihr versucht die Platten von unten zu stützen.

bäude ein wenig zu knobeln: Wie konstruiert ihr eine hohe Methalle, die gleichzeitig gut aussieht und trotzdem nicht beim ersten Schubser in sich zusammenfällt? Seht das System einfach als kompliziertes Puzzle und habt Spaß dabei – Valheim belohnt durchdachte Konstruktionen.

Steinbauteile besitzen eigene Regeln

Wenn ihr eure Basis auf Pfählen errichtet, für ein gutes Fundament sorgt und euer Dach den Gesetzen der Statik entsprechend abstützt, kann euch nichts passieren. Fortgeschrittene Architekten dürfen indes nicht nur mit Holz, sondern auch mit Stein bauen! Wie genau ihr an die Baupläne geratet, verraten wir natürlich nicht, denn das gehört mit zum Reiz des Spiels. Steingebäude sind ein Sonderfall, da es sich hier im Endeffekt nicht um Einfamilienhäuser als Ziegeln, sondern um echte Festungen handelt. Dementsprechend robust sind die Bauteile der Burgen auch – plant am besten direkt eine größere Basis ein, denn die meterdicken Wände sind für kleine Außenposten denkbar ungeeignet.

Eine Besonderheit der Steinbauteile ist, dass es in diesem Fall vorgefertigte Fundamente gibt, wie man sie aus anderen Survival-Spielen kennt. Nicht verwunderlich, stellen Steinfundamente eine solide Basis für alle denkbaren Bauvorhaben dar – in die Horizontale kann man mit den dicken Steinplatten jedoch nicht bauen. Wie auf unserem Beispielbild zu sehen, können Steinfundamente zwar auf Wände gestapelt und, mit der Hilfe eines Steinbogens, auch zwei Felder weit als Brücke verwendet werden … danach ist jedoch in jedem Fall Schluss. Aufmerksame Beobachter werden erkennen, dass wir in unserem Beispiel auf ein grünes Bauteil zielen. Das ist in diesem Fall allerdings irrelevant, denn Valheim weigert sich schlicht und ergreifend Steinfundamente anzunehmen, die mehr als zwei Elemente hinausragen. Auch eine unten angebrachte Stütze macht keinen Unterschied. Burgen kann man demnach am besten aus einer harten Stein-Außenhaut und einem durchdachten Holz-Innenleben konstruieren.

Bautipps für Fortgeschrittene

Ambitionierten Bauherren reichen diese Tipps vielleicht nicht, also greifen wir in diesem Abschnitt etwas tiefer in die Trickkiste. Unser erster Profi-Ratschlag lautet, dass ihr auch runde Gebäude errichten könnt, indem ihr eure Bodenplatten fächert. Valheim lässt euch Bauteile nach Belieben „Ineinander schieben“ und kreative Konstrukteure können so praktisch alle bauen, was ihre Fantasie hergibt. Seid



Wer seine Bodenplatten fächerförmig anordnet, kann auch runde Wachtürme oder Wikingische Rundhüten bauen. Wer authentisch sein möchte, vergisst die Feuerstelle in der Mitte nicht.



Das fertige Langhaus ist eine solide Anfängerbasis, die sogar einen Rauchgiebel aufweist. Perfekt für alle Wikinger, die auf moderne Erfindungen wie Kamine pfeifen.

vorsichtig, wenn ihr Bauelemente in Fächerform anordnet, denn die unterschiedlichen Teile können schnell hässliche Clipping-Fehler zeigen. Hier ist etwas Fingerspitzengefühl vonnöten.

Nach der ersten Rauchvergiftung ist klar: Eure Hütte benötigt einen funktionierenden Rauchabzug. Kamine bieten sich für kleinere Häuser an, doch wer ein echtes Langhaus oder eine Methalle bauen möchte, muss stärkere Register auffahren. Um für echtes Dänen-Feeling zu sorgen, öffnet ihr euer Langhaus unter dem Dachkreuz – oder ihr baut einen erhöhten Giebel ein, in dem sich der Rauch zunächst sammeln und dann abziehen kann. Dazu konstruiert ihr ein klassisches Spitzdach und ersetzt den mittleren First durch kurze Wände, auf die ihr im Anschluss die fehlenden Dachbauteile setzt. Das Ergebnis ist eine stimmige Wikinger-Behausung mit offener Feuergrube, die sich trotzdem nicht nach kurzer Zeit komplett verräuchert ist.

Apropos Dachfirst: Wer die Dachbauteile von Valheim so einsetzt, dass er im Anschluss ein funktionierendes Spitzdach besitzt, muss Selbiges nicht so umfangreich stützen, wie die Besitzer von Flachdächern. Wie im echten Leben auch, trägt der Giebel einen Teil der Last und ermöglicht so größere Hallen die ohne einen regelrechten Wald aus Holzstützen auskommen. Außerdem sind Flachdächer in Valheim nicht komplett winddicht, sodass euer Lagerfeuer bei einem Sturm schlagartig ausgeblasen werden kann.

TIPP!

Baumeister, die gerne ohne die Einrast-Funktion des Valheim-Bausystems zu Werke gehen, können bei der Platzierung die Shift-Taste gedrückt halten. Auf diese Weise könnt ihr die Bauelemente frei platzieren.

TIPP!

Ihr benötigt mehr Stauraum? Stapelt Kisten in einem Regal! Dazu setzt ihr eine Bodenplatte an die Wand eures Lagerraumes und setzt die Kiste oben drauf. In großen Lagerhallen könnt ihr Kisten so bis zu drei Stockwerke hoch stapeln, bevor ihr Leitern einsetzen müsst.

Abenteurer, welche die zehnte Welt gerne gemeinsam mit Freunden durchstreifen, haben mit einem deutlich höheren Schwierigkeitsgrad zu kämpfen. Eine gute Abhilfe gegen Grauzwerge, die alle zehn Minuten eure Haustür eintreten, ist zum einen die Errichtung einer Palisade. Sobald ihr den Blickkontakt unterbrecht, lassen viele der Gegner in Valheim von euch ab. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, versteckt zudem großzügig Werkbänke in seiner Basis. Innerhalb des eingangs erwähnten weißen Baukreises können keine Feinde spawnen – vor allem in einer Dunkelwald- oder Überseebasis ein wichtiger Konstruktionskniff, der Leben retten kann.

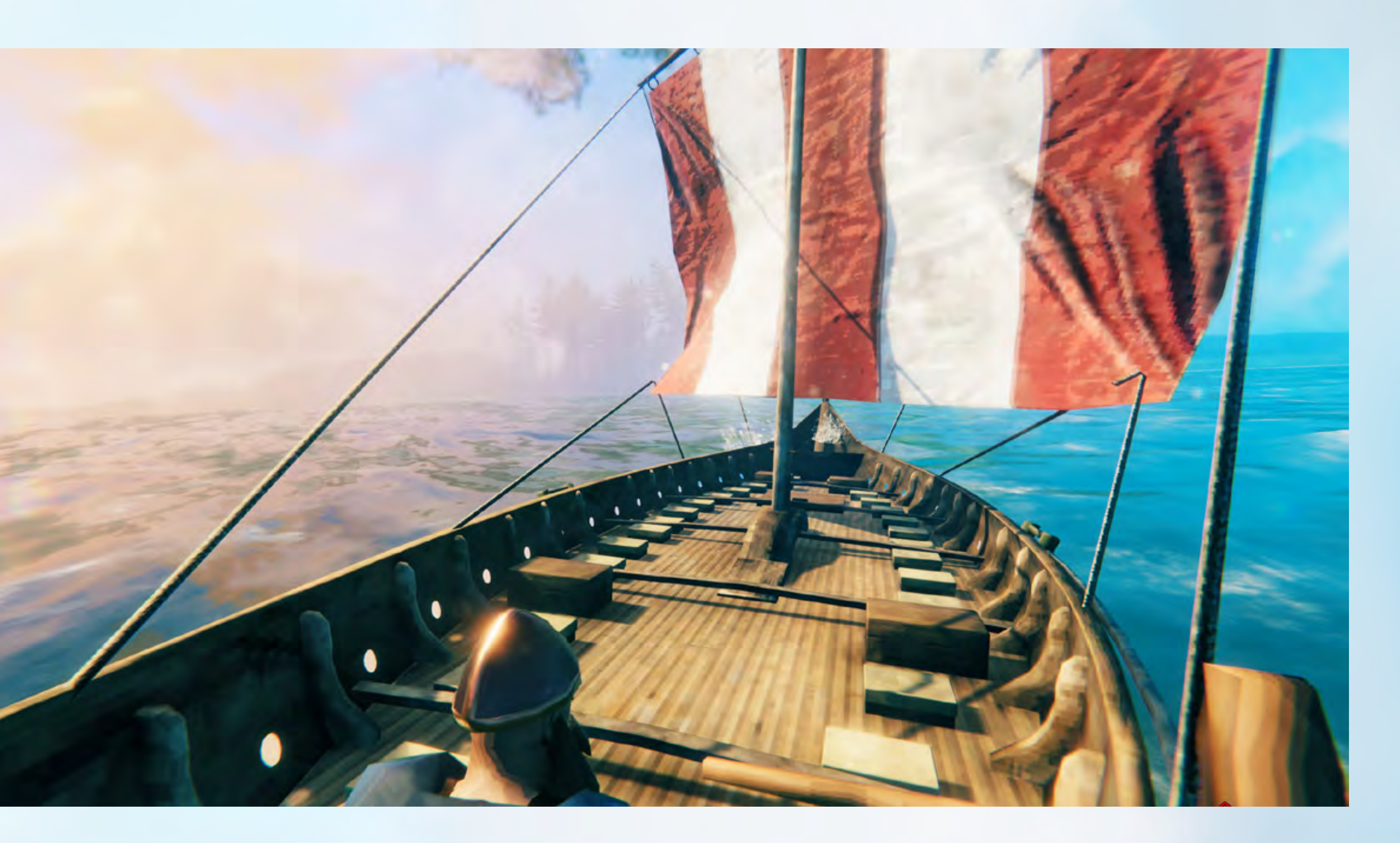
Zu guter Letzt empfehlen wir Spielern, die gerne im Freien werkeln trotz all der frischen Luft die Errichtung von offenen „Geräteschuppen“. Betten, Arbeitsstationen, Fermentierer und andere Einrichtungsgegenstände nehmen im Regen schaden, sodass sie nach ein paar Tagen Schlechtwetter unbrauchbar werden. Bereits drei Wände mit einem einfachen Strohdach vermeiden an dieser Stelle unnötigen Materialverschleiß. Offene Schuppen sind außerdem praktisch, weil ihr für die Metallverarbeitung jedes Mal einen ordentlichen Fußmarsch vom Kohlemeiler zum Schmelzofen und hin zur Schmiede unternehmen müsst. Wer hier auf Türen verzichtet, spart Zeit und Nerven. Wir wünschen viel Spaß bei der Erkundung der zehnten Welt. Macht Odin stolz, Wikinger! ❑

Valheim Guide:

So reist es sich am besten – Tipps zu Portalen und Schiffen

Wir verraten euch in unserem Reise-Guide, wie ihr eure Valheim-Wallfahrt richtig angeht. Neben Portalen und Seereisen geben wir auch Fortgeschrittenen-Tipps, die euch nicht nur schnell, sondern auch sicher die gigantische Survival-Welt bereisen lassen. Für Odin!

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller



Der Aufstieg des Survival-Hits Valheim scheint unaufhaltbar: Mit mehr als zwei Millionen verkauften Exemplaren auf Steam sieht es auch um die Zukunftsaussichten der Wikinger-Open-World gut aus. Wie jedoch eure Zukunftsaussichten im Spiel ausschauen, liegt ganz an eurer Reiseplanung! Die zehnte Welt ist ebenso gigantisch wie gefährlich, also muss jede Reise nicht nur minutiös geplant, sondern auch in bestimmten Etappen absolviert werden. Wir verraten euch in unserem Guide zum Reisesystem in Valheim die wichtigsten Tipps für lange Wallfahrten. Dabei erklären wir nicht nur den Bau eines Schiffes und die verschiedenen Schiffstypen, sondern auch die Funktionsweise der Portale. Zu guter Letzt geben wir euch noch ein paar Profitipps auf den Weg, damit ihr wohlbehalten an eurem Ziel ankommt.

Bronzezeit ist Reisezeit: Wann ihr auf große Fahrt gehen solltet

Zuerst einmal ein grundlegender Reise-Fakt: Wirklich große Fahrten anzutreten, ergibt erst in der Bronzezeit Sinn. Valheim basiert, ähnlich wie das 2D-Suvivalspiel Terraria auf einer bossgestützten Progression. Das bedeutet, dass euch jeder Boss neue Möglichkeiten an die Hand gibt, um Waffen, Rüstungen, Bauwerke und Fahrzeuge zu konstruieren. Wenn ihr in der zehnten Welt ankommt, befindet ihr euch im übertragenen Sinn in der „Steinzeit“ – eure Waffen bestehen entweder aus Holz oder Stein, Feuersteine sind ein kostbares Gut und nur eine robuste Lederrüstung schützt euch

WICHTIG!

Um euch alle Reisemöglichkeiten zu erklären, müssen wir zwangsläufig einige essentielle Spielmechaniken spoilern. Wir versprechen jedoch, alle großen Spoiler zu vermeiden, denn die Entdeckung unbekannter Länder und neuer Dinge ist ein wichtiger Teil des Valheim-Erlebnisses.



In der Bronzezeit werdet ihr zum ersten Mal weitere Reisen unternehmen. Eine gute Idee ist es zum Beispiel, Ressourcen zu sparen, indem ihr auf dem Weg bereits bestehende Gebäude renoviert. Die „Wegstationen" bieten euch Unterschlupf, Stauraum und den begehrten Ruhebonus.

vor den Zähnen und Klauen eurer Feinde. Zu diesem Zeitpunkt könnt ihr bereits ein Floß bauen und in See stechen, doch wir raten euch dringend davon ab, eure Hochseereisen mit einem schwimmenden Brett zu unternehmen. Ihr findet in der Steinzeit alles was ihr braucht auf der Starterinsel. Nachdem ihr den ersten Boss Eikthyr besiegt habt, erhaltet ihr zum einen seine Fähigkeit und zum anderen die Möglichkeit per Spitzhacke Bronze abzubauen. Zu diesem Zeitpunkt explodieren eure Reisemöglichkeiten regelrecht.

Die zehnte Welt besteht aus mehreren großen Kontinenten und riesigen Meeren, welche die Landmassen voneinander trennen. Sobald ihr einen der Dungeons im Schwarzwald betretet, wird euch die schiere Größe der Welt erst richtig bewusst, denn hier findet ihr Steintafeln, die euch den Aufenthaltsort des zweiten Bosses verraten. Ruft die Karte auf, zoomt heraus und schluckt erst einmal kräftig: Der Älteste ist scheinbar zwei Kontinente entfernt. Wie sollt ihr die Reise nur überstehen? Da ihr nun alles Nötige freigeschaltet habt, könnt ihr euch auf eure Odyssee vorbereiten. Dazu baut ihr zunächst einmal das Wichtigste, um die Welt hinter dem Horizont zu erkunden: ein Schiff.

Ein Seefahrt, die ist Lustig: Schiffstypen und deren Funktion

Die Schiffe in Valheim dienen nicht nur dazu, euren Entdeckerdrang zu befriedigen, sie sind auch ein essentieller Bestandteil der Spiel-Progression. Ebenso wie bei alles anderem in Valheim benötigt ihr auch bei den Fortbewegungsmitteln ein wenig Übung, damit die erste Reise reibungslos abläuft.

• **Das Floß** stellt eine absolute Notlösung dar, die ihr nur dann in Anspruch nehmen solltet, wenn ihr auf einer einsamen Insel strandet. Große Seereisen sind mit dem Floß extrem gefährlich, weil der schwimmende Sarg mit lediglich 300 Trefferpunkten eventuellen Seemonstern und Klippen praktisch schutzlos ausgeliefert ist. Keine Sitze und kein Stauraum lassen eine Floß-Reise zu einer einsamen Angelegenheit werden, wenn sich eure Passagiere nicht mit weißen Knöcheln an den Mast klammern möchten. Die Höchstgeschwindigkeit des Floßes beträgt 9 km/h und der Wendekreis bei vollem Segel ist mit 40 Metern sehr schlecht. Paddeln könnt ihr im Floß nicht, sodass ihr stark von der Laune der Winde abhängig seid. Zu allem Überfluss ist das Floß empfindlicher als alle anderen Boote, was Stürme und schweren Seegang angeht. Der einzige Vorteil des Floßes ist, dass es nie kentern wird, egal was geschieht. Ihr werdet euch auch nach harten Treffern immer wieder aufrichten.

• **Die Karve** stellt das erste wirkliche Schiff und eure beste Lösung für fast alle Reisen dar. Weil ihr 80 Bronzenägel für die Konstruktion einer Karve benötigt, wird der Bau ein wenig Vorbereitungszeit in Anspruch nehmen, doch das Warten lohnt sich: Mit 500 Trefferpunkten überlebt ihr auch Begegnungen mit Seeschlangen und Stürmen recht problemlos. Neben dem Kapitän können zwei weitere Passagiere Platz nehmen; größere Gruppen müssen sich jedoch am Mast festhalten. Ein Stauraum von immerhin vier Feldern erleichtert den Transport von Erz und anderen Schätzen. Die Maximalgeschwindigkeit von 17 km/h stellt solides Mittelmaß dar, während ihr mit einem Wendekreis von 20 Metern wendiger als alle anderen Schiffe unterwegs seid. Das macht die Karve zu einem idealen Allzweckgefährt und dem Schiff der Wahl, wenn es um die Navigation tückischer Riffe oder enger Flüsse geht. Bonus: Ihr könnt bei Windstille langsam paddeln, sodass ihr nicht auf dem Ozean versauert, wenn der Meeresgott Njörðr mal wieder nicht mitspielt.

• **Das Langschiff** ist der Traum jedes echten Wikingers und das ideale Gefährt für groß angelegte Fahrten und Beutezüge. Dicke 1000 Trefferpunkte lassen euch jeder Begegnung mit Meeresungeheuern entgegenfiebern und kleinere Unfälle mit einem Schulterzucken hinnehmen. Wir hoffen, dass ihr eine Menge Freunde mitbringt, denn zusätzlich zum Kapitän können vier Passagiere im Langschiff Platz nehmen. Absolut gigantische 18 (!) Felder Stauraum lassen keine Wünsche offen, was die Verschiffung von Kriegsbeute angeht. Wenn wir uns die Geschwindigkeit und den Wendekreis ansehen wird klar, dass das Langschiff ein spezialisiertes Langstrecken-Werkzeug ist: 25 km/h Maximalgeschwindigkeit sorgen dafür, dass Reisen von Kontinent zu Kontinent schnell vonstatten gehen. Mit einem Wendekreis von 60 Metern ist das Langschiff jedoch der gepanzerte Lastwagen unter den Seefahrzeugen. Lange Reisen und minutiös geplante Raubzüge absolviert das Premium-Schiff zwar ebenso gut wie Seeschlangen-Jagden. Wer jedoch an der Küste entlang fahren oder sich in die Binnengewässer der zehnten Welt vorwagen möchte, ist mit einer Karve deutlich besser beraten. Immerhin könnt ihr auch im Langschiff problemlos mit dem Ruder nachhelfen, wenn ihr unter schlechtem Wind segelt.

Njörðrs Atem: Wind, Steuerung und Schiffsetikette

Nun da ihr wisst, welches Schiff sich für bestimmte Situationen eignet, kommen wir zum Knackpunkt eurer Seereise: der Steuerung. Generell werden sich Spieler, die von den Grundzügen des Segelns gehört haben, schnell zurecht finden. Grundsätzlich gilt, dass ihr schneller fahrt, wenn ihr den Wind im Rücken habt und auf der Stelle festsitzt, wenn der Wind euch direkt ins Gesicht bläst. Wenn ihr unser Beispielbild unten anschaut, erkennt ihr drei wichtige Anzeigen:

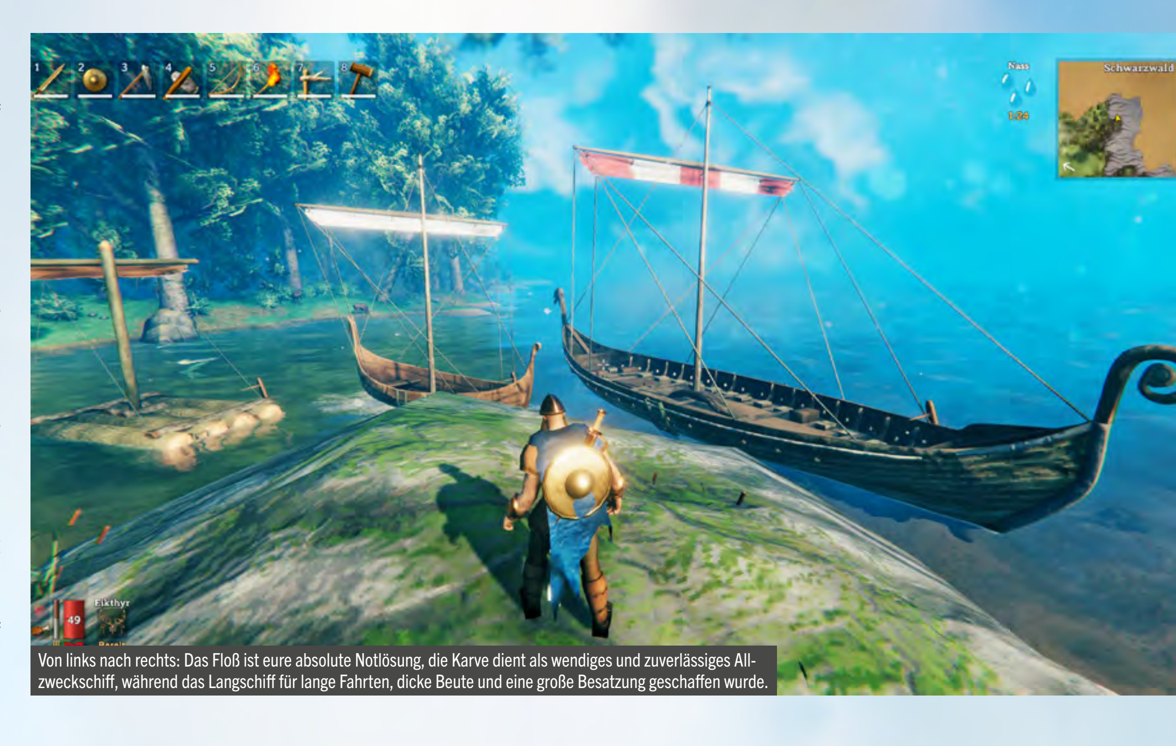
• **Das gelbe Steuerrad** links im Bild zeigt euch den Rudereinschlag an, sprich wie weit ihr in einer bestimmte Richtung steuert. Mit den Tasten A und D lenkt ihr euer Schiff nach links oder rechts.

• **Die roten Hochzeichen** über dem Steuerrad zeigen euch an, wie stark euer Hauptsegel aktuell gehisst ist – dazu könnt ihr natürlich auch direkt aufs Segel gucken. Ein Häkchen bedeutet, dass ihr euch im Rudermodus befindet, zwei Häkchen bedeuten Halbsegel und mit drei Häkchen rauscht ihr unter vollen Segeln übers Meer. Wer kein Hochzeichen über dem Steuerrad sieht, bewegt sich auch nicht.

• **Der goldene Kreis** rechts Bild zeigt euch die Windrichtung und die Ausrichtung eures Segels an. In unserem Beispiel Bläst der Wind aus Richtung Westsüdwest und trifft unser Segel im goldenen Bereich – wir bewegen uns also voran. In dem Moment, in dem die weiße Windwolke euren Kreis im schwarzen Bereich trifft, bläst euch der Wind frontal in den Bart und ihr steht auf der Stelle.

Ein echter Wikinger weiß natürlich, wie man gegen den Wind segelt. Sollten euch die Winde nicht gewogen sein, wendet ihr das sogenannte „Tacking" an: Dazu dreht ihr euer Boot so, dass der Wind gerade eben in den goldenen Bereich des Kreises bläst. Segelt nun eine Weile quer zu eurem Ziel und wendet dann, sodass die Windwolke sich über den schwarzen Bereich des Kreises bewegt und auf der gegenüberliegenden, goldenen Seite wieder zum Ruhe kommt. Wenn ihr das das Manöver regelmäßig wiederholt, könnt ihr in einer Zickzacklinie gegen den Wind segeln, ohne eure Ruder auszurennen. Praktisch!

Zu guter Letzt noch ein wichtiger Ratschlag: Setzt euch. Wer bei Seegang in seinem Schiff herumläuft oder als Passagier gerne herumsteht, während es stürmt, wird früher oder später über Bord gehen. Wenn es soweit ist, bewahrt die Ruhe und steuert auf die Leiter am Bootsrand zu. Beeilt euch dabei, denn wenn euch auf hoher See die Puste ausgeht, ertrinkt ihr. Damit kommen wir auch gleich zum nächsten Tipp.



Von links nach rechts: Das Floß ist eure absolute Notlösung, die Karve dient als wendiges und zuverlässiges Allzweckschiff, während das Langschiff für lange Fahrten, dicke Beute und eine große Besatzung geschaffen wurde.

TIPP!

Der „Rückwärtsgang" eurer Schiffe benötigt keinen Wind und gilt regeltechnisch als rudern. Das praktische: Rückwärts rudern die Schiffe schneller als vorwärts! Wer also ein wenig mogeln möchte, rauscht im Rückwärtsgang gegen den Wind – selbst mit einem Floß. Wir verraten es auch nicht Odin, versprochen.

Zimmermann auf Reisen: Pflegt euer Schiff und rettet eure Ladung

Auf See verlorene oder über Bord geworfene Gegenstände seht ihr nie wieder. Wenn man es ganz genau nimmt, bleiben die Items zwar in der Welt vorhanden, liegen aber zweihundert Meter unter dem Meer und sind damit für euch unerreichbar. Eine Ausnahme stellt Ladung dar, die bei einer Havarie im Meer verstreut wird. Manche eurer Gegenstände erscheinen bei der Zerstörung eures Schiffs in schwimmenden Kisten, der Rest jedoch wird untergehen und für immer verschwinden. Am besten beugt ihr einer Havarie vor, indem ihr schlicht und ergreifend euer Schiff pflegt. Das tut ihr, indem ihr an Land geht und euer Gefährt vom Ufer aus mit einem Hammer repariert. Setzt dazu eine Werkbank in die Nähe des Schiffes und benutzt den Hammer dann, wie ihr es auch bei der Reparatur von Palisaden tun würdet. Euer Grabstein schwimmt üb-



Das Steuerrad gibt euren derzeitigen Einschlag an, die Hochzeichen zeigen eure Geschwindigkeit und das goldene Rad rechts ist die Windanzeige. Solange ihr die weiße Wolke im goldenen Bereich haltet, werdet ihr auch gute Fahrt machen.

Eine Hafenanlage schützt euer Schiff bei Stürmen davor abgetrieben zu werden, erleichtert den Einstieg und sorgt nach langen Fahrten für ein einfaches Löschen der Ladung. Sorgt am Besten für ein paar Betten und ausgebaute Handwerksstationen, wenn ihr bequem reisen wollt.

TIPP!

Der Schwarzwald stellt durch wandernde Trolle den Tod jedes Schiffes dar. Spätere Biome bringen zwar stärkere Kreaturen mit sich, keine davon ist aber derartig gefährlich für Gebäude und Fahrzeuge gleichermaßen. Trolle schleudern Felsen und schlagen mit Baumstämmen zu, die Schiffe innerhalb von Sekunden in Zahnstocher verwandeln.

rigens auf dem Wasser, sodass ihr eure Ausrüstung garantiert zurückerobern könnt.

Profi-Seeleute bauen vor dem Antritt der ersten Reise einen Pier, samt Hafengebäude. Der Grund dafür ist einfach: Ihr benötigt zum Bau eines Schiffe ohnehin einen Handwerkstisch. Nach getaner Arbeit könnt ihr an der Hafenstation zudem eure Ladung löschen, weiterverarbeiten und gegebenenfalls auf einen bereitstehenden Karren laden. Wer ein Bett in der Hafenstube unterbringt, kann nach seiner Wallfahrt ausruhen, während eine Schmiede bei der Reparatur eurer Bronzeausrüstung hilft. Am Ankunftsort eurer Seefahrt baut ihr hingegen etwas anderes. Etwas, das euch lange Reisen noch mehr erleichtern wird als ein Schiff.

Stargate auf nordisch: Das Portalsystem von Valheim

Mit dem Einsetzen der Bronzezeit erhaltet ihr, neben der Möglichkeit Schiffe zu bauen, auch die Blaupausen für Portale. Dazu erkundet ihr einfach die Höhlen und Grabmale im Schwarzwald und versucht eine der Birken im Auenwald zu fällen – wer weiß, vielleicht findet ihr ja etwas interessantes? Das Portalsystem von Valheim funktioniert in seinem Kern sehr einfach: Ihr errichtet ein Portal und gebt ihm eine treffende Bezeichnung. Wenn ihr nun ein zweites Portal baut und ihm mit der „Benutzen“-Taste die gleiche Bezeichnung verpasst, habt ihr die Portale verbunden. Das war es schon! Ihr braucht keinen Brennstoff, keine magischen Leylinien oder anderes Drumherum. Ebenfalls sehr praktisch ist, dass Portale Grauzwergaugen als Baustoff nutzen. Endlich habt ihr eine Möglichkeit, euren titanischen Vorrat an Augen gewinnbringend zu verwenden! Da Portale, wie in unserem Bauguide zu Valheim bereits beschrieben, zu den Einrichtungsgegenständen gehören, nehmen sie Regenschaden. Wir empfehlen deshalb, ein Portalzimmer oder einen schicken Magierturm zu bauen, in dem ihr eure Portale platziert.

Portale arbeiten mit Seereisen Hand in Hand zusammen: Wo ihr mit ersteren neue Horizonte erschließt, könnt ihr die Welt mit letzteren verbinden und eure unterschiedlichen Basen vereinen. Und ihr werdet unterschiedliche Basen



Ein Portalraum in eurer Basis dient dazu, lange Reisen aus der Sicherheit einer befestigten Stellung heraus zu unternehmen. Denkt daran, dass ihr kein Metall durch die Portale transportieren könnt. Oh und eindeutige Portal-Beschriftungen sind ebenfalls sehr wichtig!



Denkt unbedingt daran, vor dem Betreten die Beschriftung des Portals zu lesen. Wer auf fremden Servern Mystery-Portale betritt oder vergisst, wo das Ganze hinführt, landet vielleicht auf einem kilometerhohen Berg und erfriert.

TIPP!

Gebt euren Portalen eine aussagekräftige Beschreibung und setzt diese Kennzeichnung am Besten auch auf ein Schild, das ihr in der Nähe anbringt. Nichts ist frustrierender, als in das falsche Portal zu springen.

benötigen, denn Portale haben einen enormen Nachteil, der euch dazu zwingt, kreativ zu denken. Und dieser Nachteil ist spielentscheidend, weshalb wir ihn noch einmal gesondert hervorheben.

ACHTUNG!

Ihr könnt keine Metalle durch Portale transportieren! Keine Rohmetalle, keine Barren – nichts!

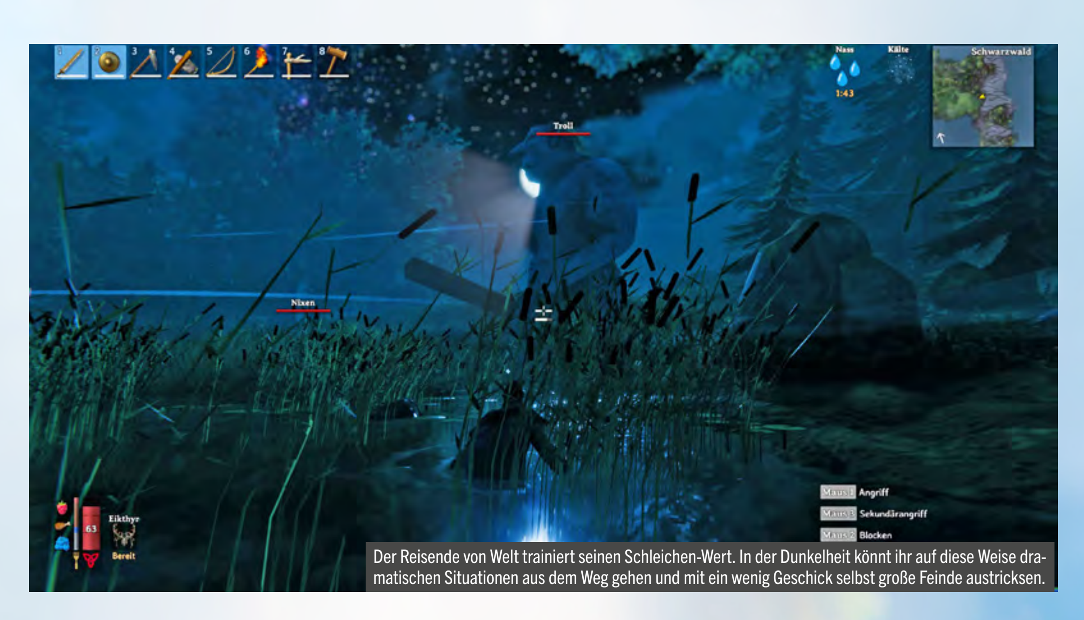
Ein praktisches Portal, dass euch den Weg zum nächsten Kupfervorkommen erleichtert, wird euch also nur zehn Minuten Jogging ersparen. Zurück müsst ihr das Material tragen. Noch interessanter wird es, wenn es an Seereisen geht, denn Eisen findet ihr zum Beispiel nicht auf dem Starter-Kontinent. Das bedeutet, dass ihr zwingend eine zweite Basis in der neuen Welt errichten müsst. Im Umkehrschluss bedeutet das allerdings auch, dass ihr mindestens zwei Mal zu den neuen Gestaden segeln müsst – einmal um sie zu entdecken und ein zweites Mal, um Kupfer- und Bronzebarren für eure dringend benötigten Werkbänke zu transportieren. Jederzeit einen Bronzevorrat auf Verdacht zu transportieren wäre hingegen sehr riskant. Sobald ihr einen gut befestigten Landungspunkt erreichtet habt, wird der Rest deutlich leichter. Einmal angefertigte und am Körper getragene Ausrüstung könnt ihr nämlich sehr wohl durch die Portale transportieren, also krempelt die Ärmel hoch. Harte Arbeit wird belohnt! Und ja, wir wissen, dass man Metalle teleportieren kann, indem man sie über eine Nebenwelt „schmuggelt" – das unterminiert jedoch das Kern-Gameplay von Valheim. Wir empfehlen das Spiel so zu spielen, wie es von den Entwicklern vorgesehen wurde.

Sicher, auch unterwegs: Reisetipps für Fortgeschrittene

Valheim ist die Videospiel-Variante des Sinnspruches „Der Weg ist das Ziel". Ihr werdet eine Menge wundervoller und furchtbarer Dinge auf eurem Weg sehen und Odin stolz machen. Damit ihr jedoch nicht alle zwei Schritte eure mühselig aufgewertete Ausrüstung verliert, geben wir euch ein paar Profitipps mit auf den Weg, die euch Zeit und Frust ersparen.

- **Feuer** ist euer Freund, denn es verjagt einen Großteil der Kreaturen auf eurer Anfangsinsel. Schweine und Grauzwerge sind besonders anfällig für diese Abwehrmethode. Im Falle von großen Gruppen oder Belagerungen überwinden Grauzwerge ihre Angst vor Feuer jedoch schnell. Nehmt auf Reisen immer eine Fackel mit und setzt sie im Zweifelsfall zu Verteidigung ein.
- **Werkbänke** sind eure Geheimwaffe, denn sie verhindern innerhalb des weiß gestrichelten Kreises, dass Gegner spawnen. Wenn ihr nach dem Besuch in einem Grabmal eine kleine Hütte errichten und euch ausruhen wollt, dann nutzt euch das gleich zweifach: Erstens erhaltet ihr dadurch den wichtigen Ruhebonus. Zweitens blockiert ihr ein großes Gebiet, in dem ab diesem Zeitpunkt keine Feinde mehr erscheinen. Große Wegstationen im Schwarzwald oder anderen Kontinenten werden damit zu sicheren Häfen.
- **Ruinen** sparen Zeit und Ressourcen, denn ihr könnt die verfallenen Hütten und Festungen, die ihr auf euren Reisen trefft, mit der Hilfe einer Werkbank und eures Hammers reparieren. Mit ein paar Handgriffen erhaltet ihr so eine funktionierende Wegstation, die ihr nur an einigen Stellen leicht mit neuen Bauteilen ausbessern müsst.
- **Schleichen** ist ein wertvoller Skill, denn er ist das einzige, das in Notfällen zwischen euch und einer langen Reise zu eurem Grabstein steht. Wenn ihr glaubt, dass der nächste Reiseabschnitt durch gefährliches Terrain führt, geht in die Hocke und sucht einen schattigen Platz. Ihr werdet überrascht sein, wie nah ihr euren Feinden bei Nacht kommen könnt, ohne dass sie euch entdecken.
- **Haltet euch von Bergen fern**, denn ab und zu werdet ihr aus vollem Lauf heraus von Wölfen überrascht, die euch mit einem Biss töten können. Wenn ihr über einen Berg abkürzen wollt, könnt ihr außerdem erfrieren. Seid geduldig und wartet, bis euch das Spiel mitteilt, das es an der Zeit für eine Bergwanderung ist.

Wir hoffen, dass ihr nun ein wenig besser vorbereitet seid, um die zehnte Welt im Sturm zu erobern. upgradet eure Ausrüstung, pflegt euer Schiff und nehmt immer einen Bogen und einen Schild mit auf die Reise. ❑



Der Reisende von Welt trainiert seinen Schleichen-Wert. In der Dunkelheit könnt ihr auf diese Weise dramatischen Situationen aus dem Weg gehen und mit ein wenig Geschick selbst große Feinde austricksen.

WENN MEINE FRAU
MIR DAS LACHEN
NUR VORTÄUSCHT.

ECHT ZUM HEULEN: DIE FINALE STAFFEL

modern family

FREE-TV-PREMIERE
AB 15. MÄRZ, MO–FR 19:15 UHR

